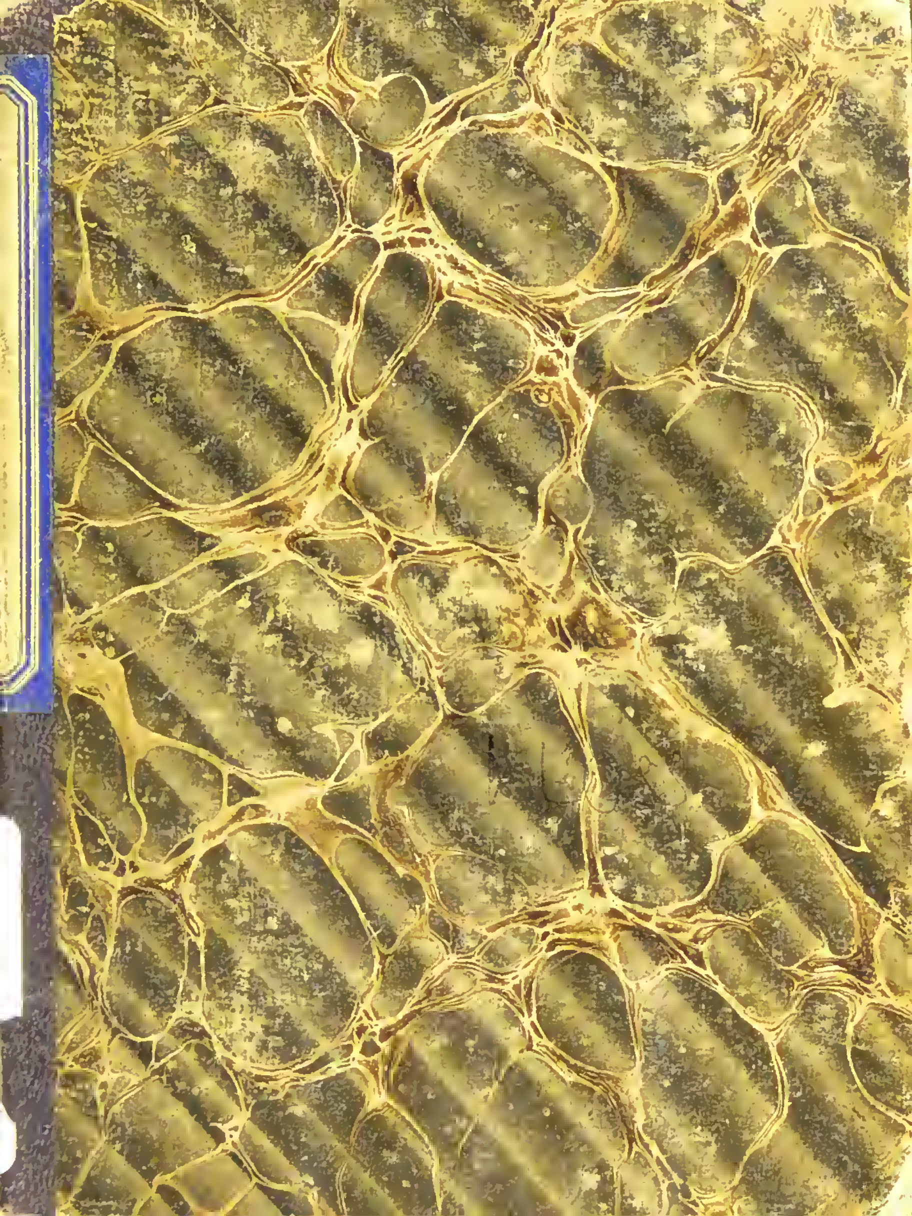


Edgar F. Cyriax

KLOSS

# …rnen im Spiel

oder

## Lustige Bewegungsspiele für muntere Knaben.

Eine Auswahl der einfacheren Jugend- und Turnspiele

zur

geistigen und körperlichen Erholung des jüngern Alters.

Als Festgeschenk

und

als Beitrag zu einer naturgemäßen Jugenderziehung

bearbeitet

von

Dr. Moritz Kloss.

Mit 16 erläuternden Figurentafeln.

Dresden, 1861.
G. Schönfeld's Buchhandlung (C. A. Werner).

# Inhalt.

## Vorwort für die Knaben.

Dieses Büchlein, ihr jungen Freunde, welches euch hiermit in die Hände gegeben wird, behandelt einen Gegenstand, der euch gewiß höchlich erfreuen wird.

Das Büchlein beschreibt euch eine Menge fröhlicher Jugendspiele und stellt sogar an eure Eltern und Erzieher das Ansinnen, daß man euch Zeit und Gelegenheit lasse, mit Heiterkeit nach Herzenslust zu spielen.

Da werdet ihr gewiß gern dabei sein, und euch nicht lange nöthigen lassen, wenn es gilt, hinauszueilen auf den Spielplan, um euch dort fröhlich und wohlgemuth umherzutummeln mit Reifenjagen und Haschen, mit Kreiseltreiben und Ballschlagen.

Das Büchlein meint es gut mit euch; es nimmt sich eurer Angelegenheiten an und will euch die Freiheit eures Jugendlebens bewahren helfen, damit

ihr ungehindert hinausziehen könnt mit euren Papierdrachen, auf eure Spielplätze, zu euren Schneemännern und auf eure Eisbahnen, wo sich Jubel und Heiterkeit in rechter Jugendlust vernehmen lassen können.

Das Büchlein will euer wohlmeinender Freuden- und Spielmeister werden, damit ihr durch die frische und fröhliche Bewegung an körperlicher Geschicklichkeit und Gewandtheit zunehmen und den gesunden und kräftigen Leib gewinnen möget, dessen Jedermann zum Leben und zur Erfüllung seiner Pflichten so dringend bedarf.

Das Büchlein dient zum Schutze eures Jugendlebens; aber — es verlangt auch so Manches von euch.

Nur nach vollbrachter Tagesarbeit und erfüllter Pflicht sollt ihr euch erholen und erfreuen im munteren Spiele, das sich euren Arbeiten anreihen soll wie der Sieg dem Kampfe.

Ihr habt alle schon kleine Pflichten zu erfüllen, mit Anfertigung eurer Schularbeiten oder mit anderen häuslichen Verrichtungen. Darum sollt ihr euch zeitig daran gewöhnen, erst diesen Pflichten nachzukommen, ehe ihr an eure Spiele denkt. Denn Knaben, die nur an das Spiel denken, laufen gar

zu leicht Gefahr, dereinst genuß- und vergnügungssüchtige Tagediebe zu werden, die Gott und der Welt nicht taugen, und, sich selbst eine Last, oft genug schon auf die traurigste Weise zu Grunde gingen.

Ihr spielt in Gesellschaft mit anderen Knaben und nach gewissen Regeln, die eure Spiele so mit sich bringen. Diese Spielgesetze müßt ihr genau beachten, denn sonst hört eben alle Ordnung auf und eure Freude selbst wird dadurch gestört. Am Besten geht es, wenn ihr beim Spiel ein freundliches und nachgiebiges Wesen gegen eure Spielgenossen an den Tag legt. Denn es ist eine widerliche Erscheinung, beim Spiel einen eigenwilligen und zanksüchtigen Knaben zu bemerken, der sich der Ordnung nicht fügen will, oder so wenig gesellige Tugenden besitzt, daß er jeden Augenblick mit seinen Spielkameraden im Streit liegt und so zum Spielverderber wird.

Ihr wählt euch eure Spiele freiwillig und seid mit Herzenslust dabei, so lange es euch gefällt. Der Einzelne soll aber nicht gleich aufhören wollen, wenn ihm Etwas nicht behagen sollte, sondern er soll billige Rücksicht auf seine Mitspieler nehmen und

durch einträchtiges und geselliges Wesen sich bestimmen lassen, der Spielgesellschaft unter Umständen selbst ein kleines Opfer zu bringen. Auch kann ein Knabe, der fortwährend von einem Spiele zum andern überspringt, sich gar zu leicht Flatterhaftigkeit und Zerstreutheit in's Herz hineinspielen.

Das Turnen als Spiel ist nicht blos etwas Gesetzloses, oder nur ein Mittel des Zeitvertreibes; es ist Arbeit im Gewande jugendlicher Freude, wobei sich die Spielgesellschaft selbst regiert und sich als eine Gemeinschaft lebendiger Kräfte fühlen lernt, die ohne gegenseitige Zurechtweisung und Gesetze nicht bestehen kann.

In solchem Sinne möge auch das Büchlein ein nützlicher Rathgeber werden für eure jugendliche Spiellust, ein sicherer Führer bei den fröhlichen Reigen eurer Jugend, damit ihr auch durch die Spiele eurer Kindheit frisch und fröhlich geübt, gesund, gewandt und stark werdet, und aus der jetzigen Jugend dereinst ein zu allen guten Thaten und löblichen Tugenden allezeit fertiges Menschengeschlecht erwachse.

Dresden, am 18. October 1860.

Der Verfasser.

# Einleitung für die Eltern und Erzieher der Knaben.

„Kindesspiele und Jugendvergnügungen erhalten sich und pflanzen sich von Jahrhundert zu Jahrhundert fort; denn so absurd sie auch einem reiferen Alter erscheinen mögen, Kinder bleiben doch immer Kinder und sind sich zu allen Zeiten ähnlich. Darum soll man sie auch nicht verbieten und den lieben Kindern die Freude daran nicht verderben.“

Göthe.

Ein Knabe, der nicht spielen kann, ist ein armer bedauernswerther Knabe. Fehlt ihm die Lust zum munteren Spiele, so ist er entweder krank, oder träumerisch, launenhaft oder selbstsüchtig. Bei jedem gesunden Knaben muß der Trieb zu freien Bewegungen als eine natürliche Folge der sich entwickelnden Lebenskraft bemerkbar sein, und wohl dem Knaben, dessen Eltern oder deren Stellvertreter ihm die

Freude am Jugendspiele gönnen, ihm seine Kindheit und Kindesfreiheit lassen. Wo einem Kinde jener Trieb der Körperbewegung fehlt, da werden verständige Eltern ihn so viel als möglich zu wecken wissen.

Es gab eine Zeit, wo man darüber anders dachte, wo man die geist- und körperbildenden und zugleich erheiternden Gesellschaftsspiele der Knaben als Unarten ansah, wohl gar auch als solche bestrafte. Sehen wir doch, wie noch im 16. Jahrhunderte der berühmte Rector Trotzendorf zu Goldberg in Schlesien seinen Schülern streng verbot, im Winter auf das Eis zu gehen, oder sich gar mit Schneebällen zu werfen.

Wie gar anders ist das heutzutage, wo wir im Winter unsere Jugend in langen Schwärmen auf der Krystallfläche der Seen, Flüsse und Teiche ihre Eislaufspiele und Schleifkünste treiben sehen, oder wo ein Lehrer selbst mit hinauszieht und die Schneebataille seiner Schüler ordnet und überwacht.

Die Erziehung hat im Interesse der Jugend so manches Vorurtheil beseitigt und naturgemäßere Grundsätze zur Geltung gebracht, nach denen der Entwickelung der nachwachsenden Geschlechter zur

Gewandtheit, Gesundheit und Munterkeit Vorschub geleistet wird.

Unsere heutige Erziehung duldet nicht blos die Leibesübungen der Knaben als Mittel der Kraftübung, sondern hat sie absichtlich eingeführt und zu einem besonderen Zweige des Unterrichts gemacht. Sie hält es mit Recht für heilsam, die Jugend vor Unthätigkeit zu bewahren und sie vielmehr in angemessener Bewegung zu erhalten, weil bekanntlich die Kraft und das Wachsthum des Körpers dadurch in hohem Maße gefördert und gesteigert werden können.

Die oberflächlichste Beobachtung lehrt uns, daß der Mensch zur Bewegung geschaffen ist, und daß sich dieser natürliche Bewegungstrieb überall geltend macht. Schon das kleine Kind, wenn es gesund ist, ist den ganzen Tag über auf den Beinen, ohne zu ermüden. Den Knaben zieht es hinaus auf die Straßen und Plätze, auf Felder und Wiesen, sich im Freien zu bewegen, zu laufen und zu springen nach Herzens Lust.

Die Erziehung hat diesen Naturtrieb zu respectiren, denn die Natur ist des Erziehers Gesetzgeberin, die ihm hier andeutet, daß jenem Triebe wichtige

physiologische Gesetze zu Grunde liegen, von deren Beachtung des Kindes Gesundheit und Wohlergehen wesentlich mit abhängen.

Die Bewegung ist die eigentliche Natur des Körpers, welcher ihrer so dringend bedarf, um das Vonstattengehen seiner wichtigsten Functionen für Weiterentwickelung und Gesundheit im Gange zu erhalten.

Im Leben der Erwachsenen wird dieser Forderung gewöhnlich durch die Arbeit genügt; dem Kinde liegen aber eigentliche Anstrengungen in leiblichen wie in geistigen Dingen noch fern, bei ihm sind große Ermüdung und dauernde Arbeit noch nicht am Platze. Es ist ein Unglück der Armuth oder der Unwissenheit, wenn Knaben wie Erwachsene zu anstrengenden Arbeiten angehalten werden. Jeder Bauer würde es für einen Fehler halten, ein Füllen vor den Ackerpflug oder an den schweren Erntewagen zu spannen, weil er weiß, daß es dadurch verkümmern und vor der Zeit altern würde.

Das Capital der Körperkraft darf nicht, ehe es gesammelt ist, schon angegriffen oder schon verbraucht werden. Das gilt namentlich vom Knabenalter. Erst mit dem Jünglingsalter beginnt die Zeit der

Arbeit. Beim Jüngling wird die Kraft durch die Anstrengung der Arbeit oder durch anhaltende und starke Leibesübung nicht verringert, wie beim Knaben, sondern erhöht und gestählt. Für den Knaben dagegen muß die Bewegung eine hinreichende, aber nicht ermüdende sein, denn für ihn ist nur diese eine kraftsteigernde.

Darum hat man auch für die erste gymnastische Beschäftigung der Kinder Uebungen ausgeschlossen, welche anstrengen und dadurch das Wachsthum aufhalten könnten. Die Turnübungen der Kinder müssen nicht mit dem beginnen, was Richtung hat auf die Kraft, als vielmehr mit dem, was die Gewandtheit fördert. Wenn nun alle körperliche Fertigkeit zusammengesetzt ist aus den willkürlichen Bewegungen der Gliedmaßen und aus der Wachheit der Sinne, so wird die leibliche Erziehung besondere Veranlassung haben, Uebungen anzustellen, welche diese beiden Seiten der Thätigkeit beim Kinde in Anspruch nimmt. Je mehr beide zugleich geübt werden, desto zweckmäßiger ist es für das jüngere Alter.

Allen diesen Forderungen entsprechen am meisten jene Bewegungsspiele, in denen das Turnen als eine heitere Kunst auftritt, welche nicht blos Wachs-

thum und leibliches Gedeihen fördert, sondern zugleich auch Herz und Gemüth der Kinder erquickt und befriedigt.

Es machen diese Spiele einen nicht unwichtigen Bestandtheil der leiblichen und geistigen Pflege der Kinder aus; sie wurden auch schon lange als ein Theil der Gymnastik gewürdigt und anerkannt. Ihre Bedeutung war auch schon vom Alterthum erfaßt worden, welches damit dem Triebe der Jugend nach körperlicher Thätigkeit Nahrung gab. Die erste Grundlage des Spieles war dort die, daß man dem Kinde bewegliche Gegenstände zur Handhabung übergab. Das erste Spiel ließ man den Knaben treiben, indem man ihm die Archytasklapper in die Hand gab. Wenn er aber gehen gelernt, so gab man ihm einen Stock oder ein Schilf, um darauf zu reiten, oder einen Reifen, um ihn windschnell fortzutreiben. Mit dem Wachsthum der Knaben wurden auch ihre Spiele mühsamer und künstlicher. Nach und nach wurde im hellenischen Alterthume dem Jugendspiele ein bestimmter Platz bei der öffentlichen Erziehung angewiesen. Während die eigentliche gymnastische Schule eine mehr als ernste Beschäftigung erheischte, so sollten die Spiele neben

ihrer wohlthätigen körperlichen Bewegung zugleich auch den Geist angenehm beschäftigen und erheitern.

So finden sich schon bei den Griechen jene Spiele vor, die noch heute in unserer Jugend fortleben. Das Kreisel- und Reifenspiel, die Ballspiele, die Wurf- und Laufspiele, wie sie unsere Jugend heute noch treibt, sie wurden schon vor mehr als zweitausend Jahren von der hellenischen Jugend nach denselben Regeln gespielt, wie noch heute bei uns.

Indem die griechischen Pädagogen erkannten, daß man das Kind im Spiele erzieherisch fassen und emporarbeiten könne, überließen sie es nicht dem Zufalle, auf welche Spiele ihre Zöglinge geriethen, sondern überwachten deren Ausführung. So durften die Kinder die selbstgeschaffenen Spielgesetze nicht launenhaft abändern, oder sich vom Spiele zurückziehen, wenn es ihrem eigenwilligen oder selbstsüchtigen Sinne etwa einfiel, nicht mehr mitzuthun. Man legte darauf besonderen Werth, damit schon beim Kinde der Grund zu einem gesetzlichen und festen, einst den bestehenden Sitten und der Ordnung im Staate huldigenden Charakter gelegt, und so auch hier schon bei den Spielen das Gemeine

und Unedle ausgeschlossen werde. Was von den Hellenen und ihrer Bildung gesagt wird:

Was bildete die edle Hellas uns
Zur Bildnerin der Menschheit?
Die Wellen des jonischen Gesanges
Umgaukelten der Kindheit zarte Brust.
Im Spiel erwuchs des Knaben freier Geist.
So bildete, sich selbst gestaltend, dann
Zum ernsten Epos sich das Leben aus.

das gilt auch noch jetzt. Denn da der Mensch als Kind noch am meisten Natur ist, und sich als solches wohl am ungebundensten allen seinen Empfindungen und Neigungen hingiebt, und die Spiele, als Formen ohne allen bestimmten Lebenszweck und eigentliche Absicht, die Freiheit und Unbefangenheit in der Aeußerung aller Seelenkräfte nur begünstigen müssen: so leuchtet ein, daß alle Eindrücke, welche jener als Kind im Spiel empfängt, an Stärke alle übrigen übertreffen, und, tief haftend, auf das ganze übrige Leben fortwirken. Durch solche Spiele entsteht dem Kinde die Kenntniß der in das Objektive oder Sinnliche übersetzten Lebensformen. Im geselligen Spiele geht der sich regenden und bewegenden Jugendwelt zum ersten Male der Gedanke auf, daß eine Gemeinschaft lebendiger Kräfte ohne gegen=

seitige Zurechtweisung und Gesetze nicht bestehen kann. Darum wird auf solche Weise der fröhliche Reigen der Jugend der Uebergang in das größere Volksleben, in die Gemeinschaft des Staates, der Nation und der Menschheit. In solchem Sinne faßten die Griechen das Jugendspiel auf, und auch Schiller würdigte diese Bedeutung mit dem bekannten Ausspruche: „Hoher Sinn liegt oft im kind'schen Spiele.“

Beim Wechselkampf und Sieg der Knabenwelt
  Da fließt kein Blut, dem Ueberwundenen schärft
Selbst sein Verlust den Blick und mehrt die Kraft,
  Die erst zum Jüngling fest und kühn und dann
Zum Mann und Ernst des Lebens ihn erzieht.

Begrifflich gefaßt, verstehen wir unter Spiel im weitesten Umfange den ganzen Kreis derjenigen Schöpfungen, welche aus dem freien Triebe der schaffenden und darstellenden Thätigkeit entspringen; ihm gegenüber steht die Arbeit als der Kampf um das, was zur inneren und äußeren Existenz des Menschen absolut nöthig ist.

Im schroffsten Gegensatze zur Arbeit oder Anstrengung bezeichnet also das Spiel der geistigen und körperlichen Kräfte das natürliche Maß des Lebensgebrauches im Kindes- und Knabenalter. Spiel

ist hier die völlig freie Regung der Kräfte um ihrer eigenen Uebung willen, mit Ausschluß jedes äußeren Zweckes; seine hygienische Bedeutung liegt eben darin, daß es die kindlichen Kräfte weder mehr, noch weniger in Anspruch nimmt, als ihrer inneren Verfassung gemäß ist. Es ist die mit den Bewegungsspielen nothwendig verbundene Körperübung um so zweckmäßiger, als sie eine freiwillige ist. Der Knabe thut aus eigenem Antriebe gewiß nichts, woran er nicht ein lebendiges Interesse hat, in welchem er über das in ihm erwachte Bedürfniß zum Bewußtsein kommt. In Befriedigung desselben zeigt er sich daher ungemein erfinderisch, und eben weil dies Alles so natürlich und nothwendig aus ihm hervortritt, trägt sein Leben und Bewegen wie jedes erste Naturerzeugniß das unverfälschte Gepräge der Wahrheit an sich, dem nichts äußerlich Gemachtes störend oder widersinnig sich einmischt.

Darum wird der Knabe auch in seiner Leibesthätigkeit beim Spiele sich weder übernehmen, noch mit ihr hinter dem Bedürfnisse zurückbleiben, eben weil er die volle reine Lust des inneren, mit Naturnothwendigkeit hervortretenden Triebes an ihr hat, und mit ihr gewiß nicht eher nachläßt, als bis der

Vorrath an Kraft erschöpft ist und Ruhe gebietet. Da das bildende Leben in dem Knabenalter auf eine schnelle Entwickelung des Körpers hinarbeitet, so gewährt es nur einen geringen Ueberschuß an freien Kräften, deren Bethätigung über das dem Kinde allein naturgemäße Spiel hinaus alle verderblichen Folgen herbeiführt, welche der oben angedeutete Mißbrauch der Anstrengung im jüngeren Alter nach sich zieht.

So wenig daher dem Knaben eine anstrengende Bewegung aufgenöthigt werden soll, so wenig soll er von der Bewegung oder verhältnißmäßigen Anstrengung, die er sich selbst auferlegt, zurückgehalten werden; er ist vielmehr auf alle und jede Weise zur freiwilligen Bewegung zu ermuntern. Es kann in dieser Beziehung unendlich viel versäumt und ebensoviel erreicht werden. Denn da das Capital der Kraft stufenweise, gleichwie durch Zins auf Zins anwächst, da, was heute gewonnen ist, schon morgen zu neuem Gewinne selbst mitarbeitet, so wird die stufenweise Steigerung der Kraft zu einem bedeutend höheren Endziele führen, wenn die Bewegung fortwährend eine naturgemäße und hinreichende, als wenn sie eine dürftige ist.

So beruht das Kinderspiel auf einem wichtigen Naturgesetze, und die Eltern sollen nicht denken, daß ihre Kinder die Zeit todtschlagen, wenn sie mit ihrer Gespielschaft sich zusammenthun; sie sollen nicht mit griesgrämlichem Gesicht unter die fröhliche Kinderschaar treten und sie wohl gar auseinander treiben. Man soll vielmehr in diesem kindlichen Spieltriebe die Weisheit der Natur erkennen und sich freuen, wenn unsere Knaben, statt einsam, halb träumend, halb gedankenlos umherzuschleichen und umherzustehen, sich zu einer erheiternden, leib- und geistbildenden Geselligkeit mit gemeinsamen hübschen Spielen verbinden. Durch die Pflege solcher Spiele wird das Jugendleben in gemüthlicher und gesellig-sittlicher, wie in ästhetisch-poetischer Hinsicht eine wahre Bereicherung und Ausschmückung erhalten. Heil den Kindern, denen es vergönnt ist, in dieser Hinsicht ihre Jugend echt jugendlich auszuleben, wie ihnen das Schiller so schön zusingt mit den Worten:

Spiele, liebliche Unschuld! Noch ist Arkadien um dich,
Und die freie Natur folgt nur dem fröhlichen Trieb;
Noch erschafft sich die üppige Kraft erdichtete Schranken,
Und dem willigen Muth fehlt noch die Pflicht und der Zweck.
Spiele! Bald wird die Arbeit kommen, die hagre, die ernste,
Und der gebietenden Pflicht mangeln die Lust und der Muth.

Indem wir neben der gesundheitlichen Bedeutung des Jugendspieles mehrmals der idealen, geist= und charakterbildenden Seite derselben gedachten, hatten wir vorzugsweise jene Bewegungsspiele im Sinne, bei denen das Kind seine Thatkraft in Gesellschaft mit seines Gleichen zu entwickeln hat.

In der ersten Zeit seiner Ausbildung ist jedes Kind selbstsüchtig und eigenwillig, denn es ist noch ganz nur mit dem sinnlichen Processe seines Daseins beschäftigt und folgt daher vorwiegend instinktartig seinem Selbsterhaltungstriebe.

Seine erste Entfaltung ist nun die, wenn es anfängt zu spielen, da erwacht sein Geist, und wenn es mit zunehmender Geistesentwickelung anfängt, mit anderen Altersgenossen zu spielen, da wird jenem egoistischen Naturtriebe immer mehr gesteuert; dann wird das Spiel die Welt des Kindes und seine Schule für das spätere Leben. Durch den Wechsel=verkehr mit seines Gleichen findet das Kind tau=senderlei Anregungen zu seiner eigenen Erziehung. Die Erziehung in Gesellschaft erzieht auch zur Ge=sellschaft. „In den Spielen," sagt Ludwig Jahn, „lebt ein geselliger, freudiger, lebensfrischer Wett=kampf. Hier paart sich Arbeit mit Lust, Ernst mit

Jubel. Da lernt die Jugend von klein auf gleiches Recht und Gesetz mit Anderen halten. Da hat sie Brauch, Sitte, Ziem und Schick im lebendigen Anschauen vor Augen. Frühe mit seines Gleichen und unter seines Gleichen leben, ist die Wiege der Größe für den Mann. Jeder Einling verirrt sich so leicht zur Selbstsucht, wozu den Gespielen die Gespielschaft nicht kommen läßt. Auch hat der Einling keinen Spiegel, sich in wahrer Gestalt zu erblicken, kein lebendiges Maß, seine Kraftmehrung zu messen, keine Richterwage für seinen Eigenwerth, keine Schule für den Willen und keine Gelegenheit zu schnellem Entschluß und zur Thatkraft. Knaben und Jünglinge kennen ihre Gespielen, Gesellen, Gefährten und Gespanne sehr genau, nach allen ihren guten und schlimmen, schwachen und starken Seiten. Daher kommen die sogenannten Spitz- und Spottnamen in Schule, Feld und Welt. So ist das Zusammenleben der wähligen Jugend der beste Sittenrichter und Zuchtmeister. Ihr Witz ist ein fröhliches Treibjagen auf Mängel und Fehler. Die Gesellschaft ist der scharfsichtigste Wächter, dem nichts entgeht, ein unbestechlicher Richter, der keinen Nennwerth für voll nimmt. So erzieht sich die Jugend auf eigenem und geselligem Weg in

kindlicher Gemeinde, und lebt sich Will und Recht in's Herz hinein. Selbstling, Spielverderber, oder nach dem Kinderreim: „Spielverläufer — Katzenversäufer“ mag auch die unverschämteste Range nicht heißen.“

Treffender als hier vom Turnvater Jahn kann wohl der pädagogische Werth des gemeinschaftlichen Jugendspieles kaum bezeichnet werden, bei dem die Kinder lernen, sich zu achten und zu lieben, sich zu beschränken und unterzuordnen, gerecht und wahr zu sein, Streitsucht, Anmaßung und Hinterlist zu bekämpfen, dagegen aber Ordnung zu üben und Anhänglichkeit, Freundlichkeit, Nachgiebigkeit und Besonnenheit zu pflegen, in Eintracht, Geselligkeit und Gemeinsinn zu handeln und sich überhaupt in alle jene gesellschaftlichen Tugenden fast unbewußt einzuleben, die das Leben bei seinen verschiedenartigsten Gestaltungen von jedem gebildeten Menschen voraussetzt.

Kinder, welche an solchen Spielen sich betheiligen, bilden sich zur eigenen Thätigkeit und naturgemäßen Kraftentwickelung aus; das öftere Austummeln in freier Luft schafft besser Gewandtheit, geistige und leibliche Frische und fröhlichen Jugendmuth. Die Erfahrung hat es auch oft genug bestätigt, daß Leute, die in ihrer Jugend nur arbeiten mußten,

denen also eine Jugend in jenem Sinne verloren ging, später ein verkümmertes und gedrücktes Wesen überall an den Tag legten. Und wer so glücklich war, eine Jugend zu haben, der frage sich doch: ob nicht Jedem das Herz aufgeht, wenn er noch in späteren Jahren zurückdenkt an die Jugendzeit, wo man heiteren und frohen Muthes nach beendigter Schularbeit hinauseilte auf den Spielplan, um nun seinem eigenen Genius zu folgen und in einer selbstgewählten Phantasiewelt allerlei sinnreichen oder auch bedeutungslosen Gestalten nachzujagen? Man frage sich: ob das nicht den Kopf aufräumte und das Herz warm machte?

Und wenn wir uns so von dem gesundheitlichen und erzieherischen Werthe des Jugendspieles überzeugen müssen, so drängt sich allen denen, welche in Beziehung zur Jugend stehen, die Verpflichtung auf, dasselbe zu begünstigen und zu befördern. Namentlich in der vielbeschäftigten Neuzeit, in der man den armen Kindern kaum eine halbe Stunde zur Erholung übrig läßt, sollte man es mehr als sonst der Mühe werth halten, Veranstaltungen zu treffen, durch welche jene Seite des Jugendlebens gebührend hervortreten könnte.

Denn man frage sich: ist denn bis jetzt Etwas im Großen und Allgemeinen gethan, jenen Thätigkeitstrieb des Knaben selbst in seinen Spielen auf das Bessere zu lenken; meint man denn nicht immer noch, mit Belehrung und Strafe sei Alles gethan; verkümmert man den Knaben nicht oft genug ihre Freude, ihre Spiele mit schulgerechter Pedanterie, und freut man sich nicht hie und da noch der zahmen Knabennaturen, die schon wie Erwachsene in Glacéhandschuhen steif und gesittet sich gebehrden? Es giebt nichts Unnatürlicheres und Unleidlicheres, als Knaben, die sich nicht mehr offen und unbefangen zu geben vermögen, wie es Kindern so wohlansteht, sondern sich früh darauf legen, den Alten nachzuäffen. Alles treibt in schneller Hast frühzeitig vorwärts, und das eben ist der Tod jeder Kraft im Manne, das eben ist die Quelle der Schlaffheit und Unselbstständigkeit, die wir in unseren Tagen leider nur zu oft gewahr werden.

Darum laßt uns unsere Knaben so erziehen, damit sie als Männer wieder von sich sagen können: als ich ein Knabe war, da handelte ich wie ein Knabe. Denn heute könnte Mancher von sich sagen: Als ich ein Knabe war, da that ich wie ein Alter,

und als ich Mann war, da handelte ich wie ein Knabe.

Aller Orten, vornehmlich in größeren Städten, sollte man für Spiel- und Tummelplätze der Knaben sorgen, wie das in England schon längst geschehen ist. Denn wenn bei uns in den Städten nicht zufällig einmal die Eltern einen Garten zur Verfügung haben, wo sich die Knaben zum Spiele zusammenfinden können, da steht es schlimm um ihre Spiellust. Auf den Straßen und freien Plätzen tritt den armen Jungens der Schutz- und Polizeimann gebieterisch entgegen, und im Freien dürfen ja die Rasenplätze nicht niedergetreten werden. Nur selten trifft man einen wohlwollenden Gemeindevorstand, der die paar Thaler nicht ansieht, welche ein Platz etwa für Grasnutzung einbringt, und diesen selbst der lieben Jugend zum Opfer bringt.

Eigens dazu eingeräumte Spielplätze unter den Augen der Eltern und Lehrer, unter den Augen des ganzen großen Publikums sind namentlich in den Städten allein im Stande, der Knaben Triebe auf eine nützliche Art zu beschäftigen, früh in ihnen die Gesundheit zu stärken, das Ehrgefühl zu wecken, die Brust zu erweitern, den Blick aufzurichten und zu

erhellen. Würden wir nicht Freude haben an den munteren Spielen der Knaben, würden nicht tausende von Thorheiten, die wir auf den Straßen erblicken, wegfallen? Würden sie uns, auf ihren rechten Ort verwiesen, auf dem Spielplatze nicht oft ergötzen?

Auf solch einem Jugendspielplatze gelte aber durchaus die Freiheit der Spiele, und vielleicht nur dann und wann belehre man die Knaben, wie sie Alles am Besten anzufangen haben, sonst unterlasse man jede Schulmeisterei, damit die Freude nicht eine pflichtmäßige werde, denn der Knaben Sinn, ihr Ehrgeiz ist erfinderisch genug, sich hervorzuthun, und das Beispiel der älteren und geschickteren Knaben macht jede Belehrung fast überflüssig. Die Eltern oder deren Stellvertreter sollen nur im Hintergrunde stehen, vielleicht als die rechten Freuden- und Spielmeister selbst mitspielend die Freude der Kinder erhöhen, und nur nöthigenfalls als Schiedsrichter mit ihren Anordnungen und Befehlen auftreten, damit der Selbstständigkeit die nothwendige Ergänzung im Geistesleben, der Gehorsam gegen das Gesetz, beigesellt werde.

Unser Büchlein soll einen Beitrag geben zur Verwirklichung jenes Gedankens einer Jugendpflege durch

Förderung des Jugendspieles. Es bietet eine Auswahl der gangbarsten und leicht ausführbaren Spiele, vorwiegend solcher, welche körperübend sind und die leibliche Entwickelung und Erkräftigung unterstützen und begünstigen. Schwierigere und zusammengesetztere Turnspiele sind ausgeschlossen, weil das Büchlein für Knaben bestimmt ist, deren Spiele leicht erkennbar und übersichtlich sein müssen*). Die Beschreibungen sind so gehalten, daß sich die Knaben darnach selbst zurechtfinden, auch wohl die dazu erforderlichen Vorbereitungen selbst treffen können. Nur beim Bogenschießen lasse man die Knaben nicht ohne Aufsicht; die übrigen Spiele kann man ihnen unbesorgt freigeben.

Möchten nun recht viele Eltern und Erzieher sich mit der Verwirklichung des hier angeregten Gedankens ernstlich und vorurtheilsfrei beschäftigen und sich erfreuen an den Spielen der Knaben, damit unter ihren Augen aufwachse ein gesundes, kräftiges und lebensfrohes Geschlecht.

*) Wer ein größeres wissenschaftliches Werk darüber sucht, der lese nach in dem vortrefflichen Buche: „Spiele für die Jugend von GutsMuths, herausgegeben von F. W. Klumpp. Stuttgart, Hoffmann. 1845.“

# Geschichtliche Vorbemerkung.

Der Gegenstand, mit welchem sich dieses Büchlein beschäftigt, ist fast so alt wie die Menschheit selbst. Zu allen Zeiten und bei allen Völkern finden wir die Neigung, namentlich bei der Jugend, sich zusammenzufinden beim heiteren Spiele, sich zu belustigen mit allerlei fröhlichen Wettübungen.

Blicken wir zurück auf das berühmteste Volk des Alterthums, auf die Griechen, so finden wir bei ihnen schon eine große Zahl von Spielen vor, die auch bei uns noch in ganz gleicher oder ähnlicher Weise im Gebrauche sind. Ein von Tranquillus Suetonius geschriebenes Buch über die Spiele der Griechen ist uns zwar verloren gegangen; allein wir haben doch mancherlei zerstreute Mittheilungen darüber erhalten. So war das Ballspiel eines der beliebtesten Spiele schon in der ältesten Zeit der Griechen. Man bediente sich dabei großer und kleiner

Bälle, auch solcher, die leer waren und aus einer mit Luft angefüllten Schweinsblase bestanden. Mit diesem leeren Balle nahm man alle die Uebungen vor, in deren Ausführung unsere Knaben heute noch mit den Luftbällen aus Guttaperchа so erfinderisch sind. Man warf ihn auf den Boden, damit er durch seine Elastizität wieder in die Höhe geschnellt wurde, warf ihn in die Höhe und schlug ihn beim Niederfallen mit der Faust wieder hinauf u. dergl. m. Beim sogenannten Fangballspiel standen die Knaben im Kreise herum und warfen sich den kleinen Ball zu, wobei der in Strafe fiel, der aus Ungeschick oder Unachtsamkeit den Ball zur Erde fallen ließ. Oft täuschte der Werfende die Fangenden damit, daß er den Anschein nahm, als wollte er diesem oder jenem den Ball zuwerfen, während er schließlich eine ganz andere Richtung einschlug und auf diese Weise die Aufmerksamkeit aller Mitspieler in Anspruch nahm. — Ein anderes Fangballspiel war das Harpastum, welches darin bestand, daß der Ball in die Höhe geworfen wurde, worauf alle Mitspieler darum kämpften, ihn aufzufangen. Das Auffangen des Balles nach dem Anwerfen an eine Mauer war ebenso im Gebrauche wie jenes Aufwerfen auf den Boden, wobei er nach dem Aufprallen mit der flachen Hand immer wieder niedergeschlagen wurde und es darauf ankam, auf diese Weise die meisten Sprünge

zu erzielen. Der geschickteste Spieler hieß König, der ungeschickteste Esel.

Bei dem Episküros standen sich die Spieler in zwei Reihen gegenüber. In der Mitte des geräumigen Spielplatzes zog man eine Linie mit aneinander gelegten Feldsteinen, worauf der Ball lag. Auf mehr als Wurfweite von diesem Scheidemal befanden sich die Grenzlinien der beiden Spielparteien. Wer den Ball zuerst aufhob, suchte ihn über seine Gegner und über deren Grenzmal hinauszutreiben. Diese wiederum suchten das zu verhindern und schlugen den Ball in gleicher Absicht wieder zurück. So wurde dieses Hinüber- und Herüberwerfen so lange fortgesetzt, bis eine Partei hinter das in ihrem Rücken befindliche Grenzmal zurückgetrieben war.

Man hielt darauf, daß bei den mannigfachen Wendungen und Stellungen, welche das Ballspiel mit sich brachte, Anstand und Ebenmaß in Haltung und Bewegung des Körpers beobachtet wurden. Später bildete sich das Ballspiel kunstförmig aus und wurde unter Musikbegleitung getrieben. Welchen Werth die Griechen darauf legten, geht schon daraus hervor, daß sie in ihren Turnanstalten einen besonderen Lehrer des Ballspiels, den Sphäristikus, anstellten.

Die Kreiselspiele waren bei Knaben und Mädchen beliebt. Beim Reiftreiben bediente man sich eines krummen Stabes und hielt es für wesentlich, am Reifen kleine metallene Ringe anzubringen, deren klirrendes Getön die Knaben zur Freude stimmen und ihre Aufmerksamkeit erhöhen sollte.

Ein lustiges Knabenspiel, Epostrakismos genannt, wurde am Ufer des Meeres, der Teiche oder Flüsse vorgenommen, indem man Scherben oder flache Steine auf den Wasserspiegel warf. Wessen Stein die meisten Sprünge auf der Wasserfläche machte, war Sieger.

Ein übendes Laufspiel war das Ostrakindaspiel. Jeder der Spielgenossen hatte hierbei einen Scherben in der Hand, dessen eine Seite mit Pech bestrichen war und „Nacht" hieß, während die andere Seite weiß aussah und „Tag" genannt wurde. Die Spieler theilten sich in die Tag- und Nachtpartei. In der Mitte des Spielplatzes war ein gemeinschaftliches Mal wie beim Episkuros, während jede Partei ihr Mal hinter sich hatte. Auf dem gemeinschaftlichen Male warf einer der Mitspielenden seinen Scherben in die Luft und rief dazu: „Tag oder Nacht!" Alles war gespannt, welche Seite des Scherben nach unten zu liegen kam; denn diejenige Partei, deren Farbe dieses Loos traf, mußte bis zu ihrem Male schnell die Flucht

ergreifen, da sie von der anderen verfolgt wurde. Die Gefangenen hießen Esel, mußten sich auf den Boden setzen und überhaupt Alles thun, was ihre Sieger verlangten.

So war auch ein unserem der „Knötel geht herum" ähnliches Spiel unter dem Namen Schänophilinda (Strickdieb) gebräuchlich, wobei man einen Kreis bildete, hinter welchem einer mit einem Strick herumging. Dieser ließ während des Herumgehens den Strick unvermerkt hinter Einem fallen, der nun seinem Nachbar oder dem, der ihn hingelegt, Schläge auf den Rücken austheilte. Wenn er es aber nicht bemerkte und der Strickdieb kam wieder zu ihm, so erhielt er von diesem die Schläge. Der Nachbar zur Rechten des Strickdiebs konnte sich den Schlägen durch die Flucht entziehen, wenn er schnell um den Kreis lief und seinen Platz erreichte, ehe ihn der Strickdieb einholte.

Das sogenannte Topfspiel (Chytrinda) erforderte große Gewandtheit von Seiten desjenigen, welcher den Topf abgab und mitten im Kreise seiner Spielgenossen saß. Diese liefen im Kreise um ihn herum, rupften, zupften und schlugen ihn, bis es ihm gelang, von seinem Platze aus einen zu erfassen, der nun seine Stelle einzunehmen hatte.

Beim Königsspiel wurde Einer durchs Loos zum König bestimmt, der nun seine Rolle den Unterthanen und Soldaten gegenüber durchzuführen hatte.

Ein stärkendes und kraftübendes Spiel hieß Dielküstinda. Die Spielenden standen hierbei in zwei Reihen gegenüber und suchten sich entweder mit Häkelgriff der Finger, oder mit Fassen der Hände und Arme auf ihre Seite zu ziehen.

Beim Kündalismos bediente man sich kurzer, etwas schwerer und zugespitzter Stäbe von Holz. Einer der Spielgenossen warf seinen Stab so aus, daß er sich mit der Spitze in der weichen Erde festspießte. Die Anderen suchten nun ihre Stäbe so zu werfen, daß der zuerst ausgeworfene herausgehoben und dagegen der ihrige stecken blieb.

Das Spiel Skaperda war eine Art Seilziehkampf. Am oberen Ende einer Säule war ein Seil durch ein Loch gezogen, dessen Enden von je einem der Spielenden erfaßt wurden, worauf man sich in die Höhe zu ziehen strebte.

Ein lustiges Sprungspiel kam bei festlichen Gelegenheiten vor; der Askoliasmos wurde es genannt. Man bereitete nämlich aus dem Fell einer geopferten Ziege einen Schlauch, der mit Oel oder Wein gefüllt war. Man legte diesen mit Oel bestrichenen Schlauch auf den Boden,

während die im Kreise herumstehenden Spieler der Reihe nach versuchten, mit einem Fuße darauf zu springen und stehen zu bleiben. Es geschah sehr leicht, daß der Springende ausglitschte und unter allgemeinem Gelächter hinfiel. Wem es gelang, sich auf dem Schlauch aufrecht zu erhalten, wohl gar auf einem Beine darauf zu tanzen, der erhielt den ganzen Schlauch mit seinem Inhalte zur Belohnung.

Viele dieser altgriechischen Spiele wurden auch von den Römern aufgenommen, namentlich die Ballspiele, mit denen sich namentlich die römischen Jünglinge beschäftigten; auch betagte Männer schämten sich nicht dieses, alle Muskeln in Bewegung bringenden Spieles: Scävola, Julius Cäsar und Octavian bedienten sich desselben oft in ihren Erholungsstunden. Man hielt namentlich das Ballonschlagen für eine der Entwickelung jugendlicher Kräfte sehr zuträgliche Uebung.

In den vorchristlichen Zeiten der Deutschen treffen wir eine einzige Spur vom Vorhandensein solcher Spiele, in dem bekannten Schwertertanz. Zwischen aufgesteckten Schwertern und Pfriemen tanzten Jünglinge mit kunstvollen Sprüngen und suchten dadurch ihre Gewandtheit in den Leibesübungen darzulegen.

Im Mittelalter spielte die Jugend mit Lanzen und Armbrüsten und hatte bei ihren Spielen besonders das

Ritterwesen im Auge. So trieben die Knaben z. B. eine Art von Kriegsspiel, indem sie einen Weg oder einen Ort vertheidigten und einzunehmen suchten. Mit der Wiederaufnahme der Gymnastik durch den ehrwürdigen GutsMuths gegen Ende des vorigen Jahrhunderts sind auch die Jugendspiele mehr gepflegt und ausgebildet worden. Eltern und Erzieher haben angefangen, namentlich solche Spiele zu schätzen und zu begünstigen, welche körperliche Geschicklichkeit und Gewandtheit erzeugen, die Sinne üben und die Phantasie, die Aufmerksamkeit und Thatkraft anregen, wie das bei den nun folgenden Spielen durchweg zutrifft.

---

# Spiele zur Selbstbeschäftigung.

## 1. Das Reifentreiben und der Reifensprung.

(Fig. 1.)

Mit dem Reifen werden mancherlei hübsche Uebungen vorgenommen. Geschickte Knaben machen sich den Reifen selbst zurecht, indem sie sich für wenige Pfennige vom Böttcher einen gewöhnlichen Faßreifen kaufen, ihn mit seinen beiden Enden verschränken und ihn dann mit Bindfaden oder Draht so fest zusammendrehen, daß in der Rundung des Reifens keinerlei Unebenheit entsteht. Der Durchmesser des Reifens richtet sich nach der Hüft- oder Brusthöhe des Knaben.

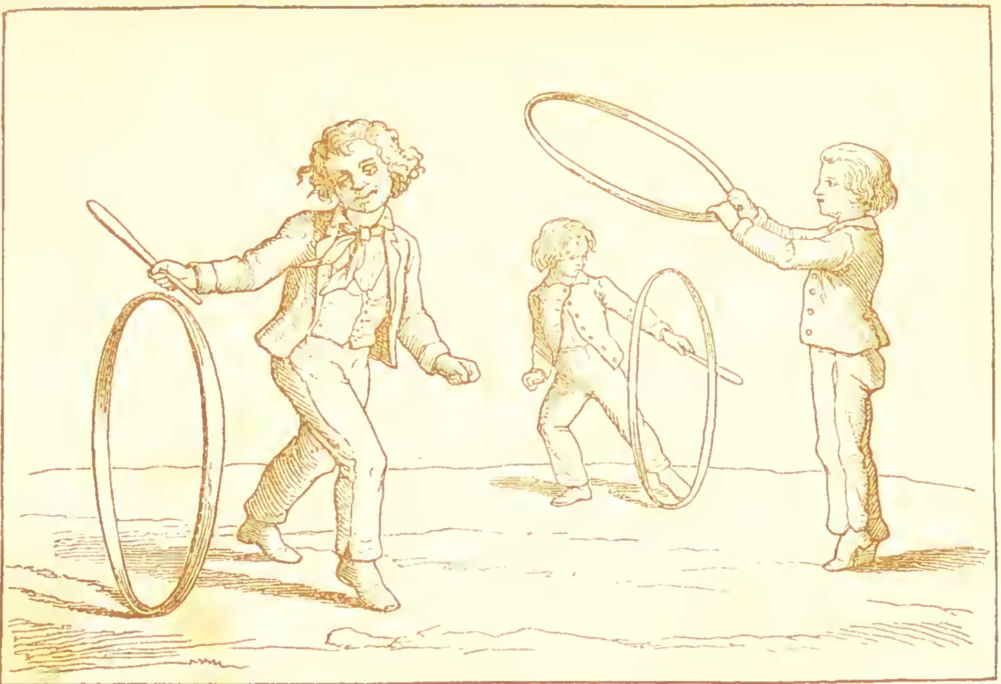
Eine naheliegende Uebung mit diesem Spielzeug ist die, wonach der Reifen mit beiden Händen gehalten unter den Füßen durchgeschwungen wird, was der Uebende mit einem leichten Aufsprung unterstützt, nach welchem er auf die Fußspitzen und mit elastisch schnell beugenden Knieen

niederkommt. Der Knabe hält vor dem Ueberſprung den Reifen mit beiden Händen ſo vor ſich, daß er wie bei unſerer Figur bequem durchſehen kann. Indem er den Reifen unter den Füßen hinweg und über den Kopf wieder nach vorn ſchwingt, muß das Aufſpringen kaum hörbar geſchehen, und der Standort darf dabei nicht verlaſſen werden. Die Hände faſſen den Reifen ganz loſe und der Schwung muß durch ein geſchicktes Beugen der Handgelenke unterſtützt werden. Dann läßt ſich der Umſchwung in ſchneller Folge darſtellen.

In derſelben Weiſe und von derſelben Haltung aus wird ſodann der Reifen auch über den Kopf hinter dem Rücken herab unter den aufſchnellenden Beinen durchgeſchwungen.

Iſt in ſolcher Weiſe der Reifenſprung nach dieſen beiden Richtungen hin an Ort geübt, ſo ſchließt er ſich leicht an das Laufen an, indem entweder zu jedem Laufſchritt, oder zu Dreien oder Vieren ein Durchſchlag von oben nach unten erfolgt, worin ſelbſt kleinere Knaben bei einiger Uebung große Fertigkeit erlangen.

Beim halben Durchſchlag des Reifen wird dieſer in einer Hand mit ſeitwärts ausgeſtrecktem Arme gehalten. Das Unterſchwingen mit Aufſprung geſchieht wie vorher; der Knabe ſteht nach dem Aufſpringen in der Mitte des



**Reifentreiben und Reifensprung.**

(Fig. 1, S. 33.)

Reifens, der ihn in Hüfthöhe umgiebt. Mit einem zweiten Sprunge wird der Reifen wieder in die erste Haltung mit seitwärts hochgestrecktem Arme gebracht. Schnell hintereinander wird dieser halbe Durchschlag fortgesetzt und zwar bald mit der rechten, bald mit der linken Hand, wobei die Knaben ihr Augenmerk auf eine aufrechte Haltung des Körpers, wie auf ein leichtes Niederspringen zu richten haben.

Man nimmt auch wohl in jede Hand einen Reifen und schwingt sie beide immer in gleicher Richtung unter den Füßen hindurch.

Leicht wird dann der ganze Durchschlag mit einer Hand gelingen, wobei der Reifen wie beim halben Durchschlag gehalten, aber unter den Füßen hinweg über den Kopf herauf wieder zur ersten Haltung geführt wird. Eine Beweglichkeit in den Handgelenken muß dieses Reifendurchschlagen besonders unterstützen. Mit solchen Reifensprungkünsten beschäftigen sich unsere Knaben gern, ehe sie zu dem mehr belustigenden Reifentreiben übergehen. Mit einem kleinen Stabe wird der neben dem Knaben herlaufende Reifen in Bewegung erhalten und bald gerade aus, bald im Kreise herum, oder auch in Schlängellinien zur 8 getrieben. Ist der Reifen groß genug, so springen auch wohl gewandte Knaben, während der Reifen im

Laufen ist, hindurch, um sogleich das Forttreiben von der anderen Seite her fortzusetzen.

## 2. Das Kreisel- und Brummkreiselspiel.

(Fig. 2.)

Beide hierzu gehörige Spielzeuge wird wohl jeder Knabe kennen. Namentlich über die Behandlung des einfachen Kreisels ist es kaum nöthig, viel zu bemerken. Wie man die Knöpfe abzählt, pflegen unsere Knaben die Ringe des Kreisels so abzuzählen, daß sie den ersten Ring „Männchen,“ den zweiten Ring „Weibchen“ und den dritten Ring „Steinsetzer“ nennen, und dann diese Benennungen wiederholend bis zum letzten Ring weiterzählen. Paßte auf den letzten Ring die Benennung „Steinsetzer,“ so ist der Kreisel ein guter Läufer. Unsere Knaben bringen es zu der Geschicklichkeit, 2 oder 3 Kreisel gleichzeitig zu treiben.

GutsMuths erzählt von einem Knaben, der mehrere Kreisel trieb, jedem einen eigenen Namen gegeben hatte und sich während des Spieles förmlich mit ihnen unterhielt. Derjenige war sein Liebling, der am längsten lief. Einmal brachte er sämmtliche Kreisel in starke Bewegung, lief in den Hof hinab und freute sich, als er bei schneller Rückkehr noch zwei Kreisel im Gange fand.



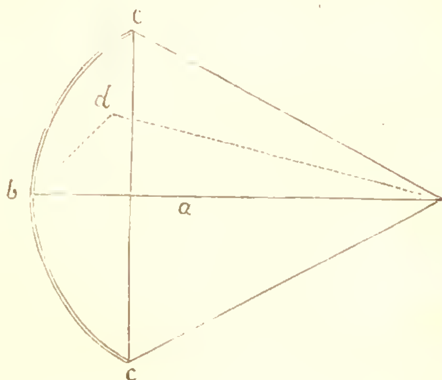
Das Kreisel- und Brummkreiselspiel.

(Fig. 2, S. 36.)

Der Brummkreisel, auch Nonne genannt, ist bei jedem Drechsler nebst dem dazugehörigen Schlüssel zu haben. Die hohle Kugel wird durch das schnelle Anziehen eines Bindfadens, der schraubenförmig um den Fuß des Kreisels gewickelt ist, zum Drehen auf dem Holzschlüssel gebracht, um sodann auf die Erde geworfen zu werden, wo sie ihre Kreiselbewegung mit kläglich singendem Tone eine Zeit lang fortsetzt.

## 3. Der Drache

ist ein Spielzeug, das sich unsere Jungen am Besten selbst verfertigen. Sie nehmen dazu einen 4—5 Fuß langen Stab von leichtem Holz, welcher das Rückgrat des Drachen (a) bildet. Ein ebenso langes dünnes Rohr (b)



wird mit seiner Mitte an dem einen Stabende mit Bindfaden stark befestigt, während von seinen beiden Enden (c) aus nach dem anderen Stabende Bindfaden gezogen wird, so daß das Rohr bogenförmig angespannt ist. Auch von einem Ende des Rohres bis zum anderen (c) zieht man wohl des festeren Haltes halber noch einen Faden, doch ist er nicht unbedingt nöthig. Auf dieses Gerippe wird nun starkes Papier, am Geeignetsten sind alte Schreib- oder Notenhefte, geklebt. Des besseren Aussehens halber erhält der Rand des Drachen eine Einfassung von buntem Papier, auch über das Rückgrat werden dergleichen breite Streifen mit Leim oder Kleister gezogen.

An den beiden Seiten des Drachen, an den Enden des Rohres (d), bringt man Papiertroddeln von schmalgeschnittenen Papierstreifen an, um das Gleichgewicht herzustellen.

Der Schwanz endlich wird aus einem Bindfaden gebildet, der fünf Mal so lang ist, als das Rückgrat des Drachen. An demselben werden nach Art eines Fidibus zusammengelegte Papierstreifen in gleichmäßiger Entfernung von 6—8 Zoll von einander mit ihrer Mitte angeknüpft, so daß ihre Enden aufgebauscht bleiben. Das Ende des Schwanzes erhält gleichfalls eine Papiertroddel, die nur etwas größer ist, als die an den Seiten.

Das Anknüpfen der Schnur, an welcher der Drache in die Luft steigen soll, ist für das Gelingen wesentlich. Zu diesem Zwecke wird ein Bindfaden am Schnabel und am Schwanztheile befestigt, der etwa ein Drittel länger ist, als das Rückgrat (d) und von den Knaben „die Wage“ genannt wird. An diesem Bindfaden ermittelt man durch Aufheben des am Boden liegenden Drachen eine Stelle, wo man ihn mit zwei Fingern zu halten hat, damit er wagerecht in der Luft schwebt Hier wird nun der Leitbindfaden angeknüpft. Dieser selbst ist je nach Umständen 100—500 Fuß lang auf eine Rolle gewickelt, von welcher er abgerollt wird, wenn der Drache zum Steigen kommt. Sollte bei den Versuchen der Drache noch nicht gehen, so mag man durch Anhängen von etwas Schwerem an den Schwanz, vielleicht von einem Taschentuch u. dergl. nachzuhelfen suchen.

Um das Aufsteigen zu bewerkstelligen, hilft sich ein Knabe bei günstigem und nicht zu starkem Winde wohl allein, indem er den Drachen senkrecht an einen Baum, oder an irgend eine Erhöhung lehnt, um ihn sodann mit einem Ruck zum Steigen zu bringen.

Besser ist es, wenn ihm ein Zweiter hilft, der auf ein gegebenes Zeichen den Drachen mit einem Stoß nach

oben wirft, damit er nun durch den bereits angestrafften Bindfaden weiter in die Höhe gezogen wird.

Der Knabe freut sich, wenn der Drache nun gut „steht,“ d. h. wenn er hoch oben im blauen Aether scheinbar ohne alle Bewegung schwebt. Dann werden ihm wohl Boten hinaufgesendet, indem man runde Papierstückchen durchlöchert und sie dann auf den Leitungsfaden reihet, auf dem sie vom Winde getrieben weiter hinaufgleiten. Des Knaben Augen hängen unverwandt an seinem Drachen, und wenn dieser unruhige Bewegungen beginnt, wohl gar wild im Zickzack hin und her schießt und zu „stürzen“ anfängt, dann läuft er schnell gegen den Wind und sucht den Drachen durch Anziehen des Fadens zum Höhersteigen zu bringen. Wenn der Drache „Backen schlägt,“ d. h. wenn sich das Rohr in Folge des Luftdruckes so biegt, daß die beiden Seiten wie zum Zusammenklappen ein wenig nach oben stehen, dann hält das der Knabe für eine besondere Schönheit.

Neuerdings hat man Drachen im Gebrauche, welche den Vögeln nachgebildet, mit ordentlichen Flügeln, Kopf und Schwanz versehen sind. Ein solcher „Vogeldrache“ schwebt allerdings wie ein Raubvogel in der Luft und flattert mit seinen Leinwandflügeln hin und her. Die

Construction derselben ist zum Selbstverfertigen für Knaben etwas zu zusammengesetzt.

## 4. Das Stelzenlaufen.

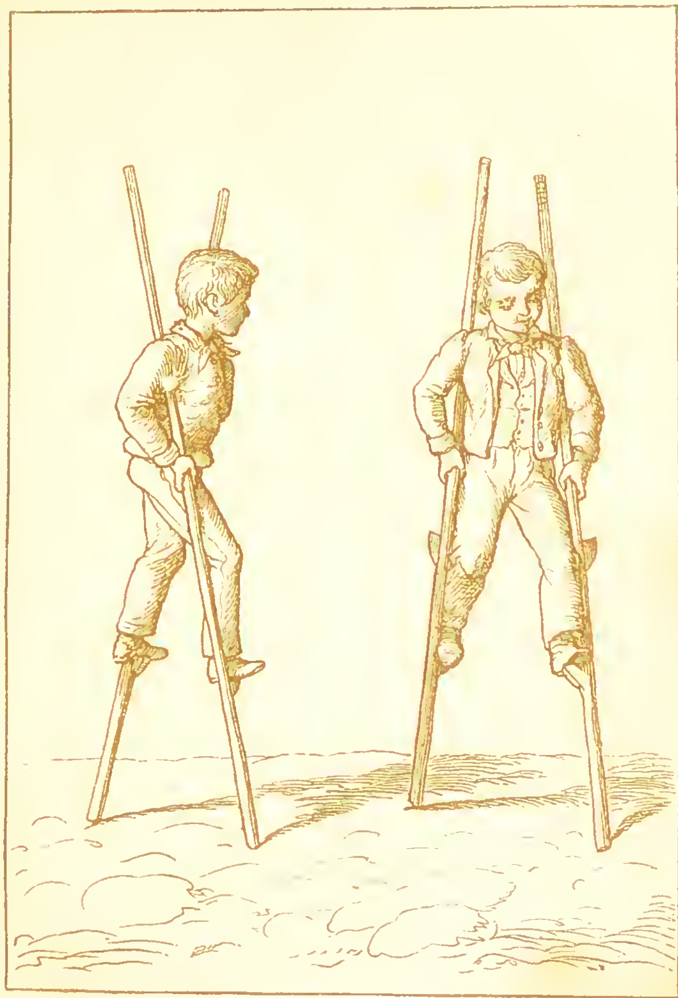
(Fig. 3.)

Das Gehen und Laufen auf Stelzen ist für Knaben eine ebenso nützliche, als angenehme Beschäftigung. Die Einrichtung der Stelzen ist bekannt genug. Anfängern gebe man zuerst solche Stelzen, deren Tritte oder Knaggen einen Fuß hoch vom Boden aus angebracht sind.

Kurze Stelzen, die nur bis zur Achselhöhe des Stehenden reichen, sind nicht so zweckmäßig, wie jene, deren Stangen über den Kopf hinausgehen Die Stelzen werden so gefaßt, daß die Stelzenstangen hinter den Armen, an den Schulterblättern anliegend, gehalten werden. Die Knaben benutzen gern hohe Stelzen, auch wohl solche, welche hohe und niedrige Tritte haben.

Man lernt das Stelzengehen bald, wenn man in der angegebenen Haltung sich gewöhnt, die Stelzentritte fest an die Fußsohlen heraufzuziehen. Gehen und Laufen, Galoppiren und Hüpfen werden dem Knaben bald geläufig. Nur muß er hübsch aufrecht, die Brust heraus, auf den Stelzen stehen.

Besondere Künste für den Stelzenläufer sind: Hüpfen auf einer Stelze, während die andere geschultert wird — Laufen im Sitzhocken, indem man sich kauernd auf den Knaggen niederläßt — Hüpfen auf einer Stelze mit Abwechseln der Füße — das Umwechseln der Stelzen, indem man die Stelze des rechten Fußes nach links, und die des linken Fußes nach rechts bringt, was durch Hüpfen auf einer Stelze, und dann durch Ueberhüpfen auf die andere, welche man bereit hält, zu ermöglichen ist.



Das Stelzenlaufen.

(Fig. 3, S. 42.)

# Gesellschaftliche Bewegungsspiele.

## I. Laufspiele.

Das Ziel- und Wettlaufen ist für Knaben eine vorzügliche und heilsame Bewegung, die von ihnen auch so gern unternommen und in verschiedener Gestaltung immer von Neuem wieder gesucht wird. Es begünstigen die Laufübungen die Erweiterung und gesundheitsgemäße Thätigkeit der Lungen, wie überhaupt die Entwickelung der Brust ungemein, und gewähren dadurch Schutz vor vielen gefährlichen Krankheiten. Wie sehr durch das Laufen die Thätigkeit der Haut angeregt und das Blut in gehörigen Umlauf gesetzt wird, weiß ja Jeder aus eigener Erfahrung. Doch muß das Laufen auch unter Beobachtung der vernünftigen Vorsichtsregeln geschehen, damit die wohlthätigen Einwirkungen nicht wieder durch Erkältungen und anderer Nachtheile verloren gehen. Das Trinken von kaltem Wasser nach dem Spielen, das Hinsetzen auf

den feuchten Boden u. dergl. wird jeder verständige Knabe als nicht zuträglich zu vermeiden suchen.

Wir beginnen mit der Beschreibung eines einfachen, für kleinere Knaben aber recht unterhaltenden Laufspieles, das unter dem Namen

## 1. Der Vogelhändler

bekannt ist.

Ein Jeder der Mitspielenden erhält einen Vogelnamen, den er sich selbst wählt, oder vom Vogelhändler beigelegt erhält. Der Vogelhändler kennt so die Spielschaar ihren Vogelnamen nach genau und stellt sie in geordneter Reihe auf. Jetzt kommt der Vogelkäufer, ein Knabe, der während des Vertheilens der Vogelnamen beiseits treten mußte. Nachdem seine Frage: Hast du Vögel zu verkaufen? bejaht worden, fragt er nach diesem oder jenem Vogel, den er kaufen möchte. Ist der gesuchte nicht dabei, so wird seine Frage jedesmal mit lautem „Nein“ beantwortet. So wie aber der Vogelhändler nach einem Vogel fragt, der in der Spielreihe vertreten ist, so antworten Alle mit einem lauten „Ja!“ Gleichzeitig muß aber auch der Träger des Vogelnamens schnell die Flucht ergreifen, während der Käufer den ausgeflogenen Vogel zu erhaschen sucht. Der Vogelhändler versucht wohl, den Käufer unter

irgend einem Vorwande aufzuhalten, damit der kleine Flüchtling einen Vorsprung erhält. Gelingt es diesem, nach einer Hetzjagd mit allerlei Kreuz- und Quersprüngen wieder zu seinem Vogelhändler zurückzukommen, so ist er wieder dessen Eigenthum und erhält einen andern Namen, während er im anderen Falle Gefangener des Käufers wird. —

## 2. Drei Mann hoch!

Bei diesem Spiele stellen sich die Spielgenossen zu Paaren im Kreise auf. Je Zwei und Zwei stehen dicht hintereinander, das Gesicht der Kreismitte zugewendet. Zwischen den einzelnen Paaren selbst bleiben einige Schritte Zwischenraum. Eins der Paare löst sich auf, indem die eine Paarnummer die Rolle des „Dritten," die andere die Rolle des „Abschlägers" übernimmt.

Der Abschläger umkreist die Gesellschaft mit dem Plumpsack in der Hand, um sofort demjenigen eine Tracht Knötelstreiche auf den Rücken zu geben, welcher in einer Dreierreihe als Letzter steht. Ganz unbemerkt stellt sich nämlich jener Einzelne vor irgend ein Paar. Sofort bemerkt der Abschläger diese Ungleichheit und schlägt den Dritten ab, welcher sogleich die Flucht ergreift und sich nach rechts hin vor ein anderes Paar stellt. Gelingt es

dem Abschläger, den Dritten vor seiner Ankunft beim Laufen nach einem anderen Paare zu erwischen und ihm einen Schlag zu geben, so wird der Betroffene nun Abschläger. Höchst komisch ist es, wenn einer nicht aufgemerkt hat und nun verwundert ist, sich auf einmal als „Dritten" abgefaßt zu sehen.

### 3. Der Knötel geht um!

Eine größere Anzahl von Knaben steht bei diesem Spiele dicht nebeneinander im Kreise herum, das Gesicht der Kreismitte zugekehrt, die Hände auf dem Rücken. Einer geht um den Kreis herum, den Knötel oder Plumpsack in der Hand, den er möglichst unbemerkt in die Hand eines der im Kreise Stehenden legt. Dieser hat nun seinen Nachbar zur Rechten mit dem Knötel auf dem Rücken zu bearbeiten, während sich dieser schnell aus dem Staube macht und rechts herum um den Kreis läuft, damit er seinen ersten Standort wieder gewinne. Gelingt es ihm, durch hurtiges Laufen einen Vorsprung vor seinem Verfolger zu gewinnen, so kommt er ohne Schläge weg. Der Knötelträger muß das Einlegen des Plumpsackes auf alle Weise zu verdecken suchen; auch derjenige, welcher den Knötel erhält, muß nicht sogleich mit dem Abschlagen beginnen, wenn der Träger vorbei geht, sondern ein Wenig warten,

bis jener weiter gegangen ist, damit sein Nachbar um so weniger Arges merkt. Jeder Mitspieler dagegen muß auf alle Anzeichen merken, die ihm den gefährlichen Nachbar verrathen könnten. Wer sich umsieht, bekommt mit dem Knötel einen Schlag. Derjenige, welcher den Knötel eingelegt bekam, wird fortan Knötelträger.

Beim

## 4. Schlaglaufen

sind die Spieler gleichfalls mit einem Plumpsack versehen. Zum Spielplatz ist eine Laufbahn erforderlich, die durch einen in die Erde gesteckten, etwa drei Fuß hohen Stab in zwei ungleiche Hälften getheilt wird. An jedem Ende steht die Hälfte der Spielschaar. Wäre die Laufbahn z. B. 50 Fuß lang, so würde der Stab etwa so aufgestellt, daß er von der einen Partei 20 Fuß, von der anderen 30 Fuß entfernt ist. Auf den Stab wird eine Mütze oder sonst ein leicht wegnehmbarer Gegenstand gehängt. Je ein Spieler der Gegenpartei läuft gleichzeitig auf ein gegebenes Zeichen aus. Derjenige, welcher nur 20 Fuß weit zu laufen hat, sucht die Mütze abzunehmen und schnell wieder umkehrend nach seinem Male zu gelangen, während der Andere geradeaus läuft, ihn zu erreichen und mit einem Schlag zu treffen sucht. Wird er getroffen, so kommt

er als Gefangener in das feindliche Lager, bis es etwa Einem seiner Spielpartei gelingt, ihn zu befreien.

### 5. Der Bärenschlag

erfordert gleichfalls einen geräumigen Platz. Durch Wahl oder durchs Loos wird ein „Urbär" bestimmt, welcher ein abgesondertes Mal, das Bärenmal einnimmt, in welchem er nicht angegriffen oder geschlagen werden darf. Der Urbär springt aus seinem Mal heraus, und sucht einen der Spielkameraden zu fangen, indem er ihm einen leichten Schlag mit flacher Hand auf den Rücken oder auf die Schultern giebt. Kaum ist dieser Fang geschehen, so müssen auch Beide schnell ihre Zuflucht im Bärenmal suchen, denn die Anderen können sie mit Schlägen zurücktreiben.

Beide Bären gehen nun auf neuen Fang aus, wobei sie sich aber mit den Händen fassen und nur mit der freien Hand schlagen dürfen. Nach jedem neuen Fang ergreifen die Bären schnell die Flucht nach ihrer Bärenhöhle. Die beiden Flügelmänner müssen das Fangen übernehmen, wenn die Kette größer wird; die übrigen aber müssen durch festes Zusammenhalten die Kette schließen. Denn wenn während des Spieles die Kette reißen sollte, ist die ganze Bärengesellschaft straffällig und muß nach dem Bärenloch zurück. Auch haben sich die Bären vor-

zusehen, daß ihnen die Kette nicht von einem ihrer Gegner zerrissen wird. Denn wenn es einem derselben gelingt, durch Hineinspringen von vorn die Kette zu sprengen, dann muß die Bärengesellschaft gleichfalls schnellen Reißaus nehmen.

Die Bären können nicht auf- oder festgehalten werden, doch dürfen sie sich auch nicht vertheidigen, sondern müssen sich den feindlichen Schlägen nur durch schnelle Flucht entziehen. Die Gränzen des Spielplatzes dürfen nicht überschritten werden. Alle Bären müssen bei ihren Streifzügen das Mal verlassen. Sollte Einer durch das Abhetzen sehr ermüdet sein, so mag er um „Gunst" nachsuchen und ein Spiel aussetzen.

Ein gar lustiges Knabenspiel ist

### 6. Schwarzer Mann,

wozu ein Spielraum von etwa 100 Fuß Länge und 50 bis 60 Fuß Breite gewünscht werden muß. Die Spielkameraden können wohl ihrer 30 bis 40 sein.

An jedem Ende des Spielplanes ist durch eine Gränzlinie je ein Freimal abgezeichnet. Durch das Loos oder durch die Wahl mit Zuruf wird der schwarze Mann ernannt, der an dem einen Ende steht und den Spielgenossen im anderen Freimale laut hinüber ruft: „Fürchtet

ihr den schwarzen Mann?“ Mit einem lauten „Nein!“ antwortet der Chor, während Einzelne wohl scherzen: „'s fällt uns gar nicht ein!“ oder „ei lieber gar!“ u. dergl. Alle aber brechen nun auf, um im schnellen Lauf das entgegengesetzte Freimal zu erreichen. Der schwarze Mann seinerseits läuft ihnen entgegen und sucht auf dem Wege nach dem entgegengesetzten Spielmale einen oder mehrere der Spielgenossen durch einen leichten Schlag zu erreichen, die nun ebenfalls schwarze Männer werden und ihm mitfangen helfen müssen. Ging der schwarze Mann bei seinem ersten Anlauf etwa leer aus, so wird er von der Spielschaar mit Händeklatschen verhöhnt; passirt ihm das aber drei Mal hintereinander, dann wird er abgesetzt und an seine Stelle ein Anderer zum schwarzen Mann erwählt.

Mit Ausrufen und Gegeneinanderlaufen wird das Spiel fortgesetzt. Je mehr Spieler durch Abfangen auf die Seite des schwarzen Mannes kommen, desto schwieriger wird es für die Gegner, sich unberührt durchzuschlagen, besonders wenn sich die schwarzen Männer bereden, gemeinschaftlich auf den oder jenen der besten Läufer zu fahnden.

Für den schwarzen Mann und seine Gehülfen gilt die Regel, daß bei einem Gegeneinanderlaufen durchaus nicht umgekehrt werden darf; die Feinde des schwarzen

Mannes dürfen dagegen auch nicht über die Gränze des Spielplatzes laufen, denn sonst wären sie so gut als gefangen. Das unsanfte Schlagen ins Gesicht oder auf die Brust ist gleichfalls verboten.

Wem es durch besonderes Geschick gelang, den Verfolgungen der schwarzen Männer zu entgehen und zuletzt allein übrig zu bleiben, der ist Meister und wird nun der schwarze Mann für das nächste Spiel.

Ein dem altgriechischen Ostrakinda nachgebildetes Laufspiel ist

### 7. Tag und Nacht.

Eine im Laufen geschickte Knabenschaar theilt sich nach der Wahl zweier Führer in zwei Hälften, die sich 8 bis 10 Schritte von einander in Linie aufstellen, dabei aber Rücken gegen Rücken stehen. Die eine Hälfte ist die Tag-, die andere die Nachtpartei. Etwa 30 bis 40 Schritte vor jeder Partei befindet sich ein Freimal, welches je nach Umständen von einer der beiden Parteien zu erreichen gesucht wird, aber so, daß die betreffende Spielpartei nicht in das vor ihr liegende, sondern in das vor ihrer Gegenpartei zu fliehen hat.

Eine kleine Holzscheibe, deren eine Seite schwarz gefärbt, die andere aber weiß geblieben ist, wird auf dem

Raume zwischen den feindlichen Parteien von einem der Spielkameraden in die Höhe geworfen. Je nachdem die helle oder dunkle Seite nach unten zu liegen kommt, muß die dadurch betroffene Tag- oder Nachtpartei die Flucht nach dem Freimale antreten, wobei sie von den Anderen verfolgt wird. Wer dabei erwischt wird, ist matt, und muß vom Spiele zurücktreten.

Beim Aufwerfen der Scheibe ist streng darauf zu halten, daß sich Niemand umsieht; erst mit dem Ausrufen des Spielordners: „Tag!“ oder „Nacht!“ beginnt der Lauf.

## 8. Das Geierspiel.

(Fig. 4.)

Etwa 10 bis 20 schon kräftigere und gewandtere Knaben können an diesem Spiele Theil nehmen. Zwei der Geschicktesten übernehmen die Rollen des Geiers und der Glucke, während die übrigen die Küchlein vorstellen. Der Geier will der Henne ihre Jungen rauben, während diese Alles aufbietet, um sie zu schützen.

Die Glucke nimmt ihre Küchlein in folgender Weise unter ihre Fittige. Sie stellt sich an die Spitze ihrer Schützlinge, die sich in langer Flankenreihe wie beim Gänsemarsch hinter einander aufstellen und mit Fassung

der Hände auf Schultern mit einander verbinden. Der Geier stürmt heran und macht den Versuch, mit Umgehung der Glucke in die Reihe einzufallen und eines der Küchlein zu erfassen. Dazu läßt es aber die Henne nicht kommen, denn sie steht mit ausgebreiteten Armen vor der Reihe und wehrt den frechen Angreifer mit geschickter Hand und schnellen Wendungen ab. Die bedrohten Küchlein müssen den Wendungen der Glucke folgen, damit sie immer hinter ihr stehen, denn sonst würde es dem Geier leicht werden, einen guten Fang zu thun. Durch Galoppiren und Kreuzsprünge bald nach links, bald nach rechts, weichen die Küchlein ihrem Verfolger, den sie immer im Auge behalten müssen, behende aus. Gelingt es dem Geier trotz der muthigen Gegenwehr dennoch, eines der Küchlein am Arm zu ergreifen, so wird nicht blos dieses, sondern auch alle noch hinter ihm stehenden vom Geier in die Gefangenschaft geführt und bei Seite gestellt, bis es dem Geier gelungen ist, der Glucke alle ihre Jungen zu rauben.

In der Reihe müssen außer der Glucke alle recht behende sein, namentlich die letzten, um den Hin- und Herschwenkungen folgen zu können, zu welchen die immer wechselnde Vertheidigungsstellung der Glucke das Zeichen giebt. Auch ist für dieses Spiel ein ebener Spielplatz

wünschenswerth, damit die Spieler bei dem schnellen Seitwärtsspringen nicht über Unebenheiten stolpern und hinfallen.

### 9. Die Jagd

erfordert einen größeren Spielplatz, als die seither genannten Spiele. Man wählt dazu einen Grasgarten mit Bäumen und Gebüsch; am Geeignetsten aber ist hiezu ein Stück Wald, der mit Busch- und Baumwerk gute Versteckplätze abgiebt.

Die Spielschaar wählt einen der gewandtesten Knaben zum Jäger, der sich je nach der Zahl der Mitspielenden oder nach der Größe des zu benutzenden Platzes 1 bis 4 Kameraden zu Jagdhunden wählt. Der Jäger muß sammt seinen Hunden Abzeichen tragen, etwa grüne Zweige auf der Mütze oder im Knopfloch.

Eine Stelle des Spielraumes wird als Freimal bezeichnet, wo sich das Wild versammelt, zu dem alle die übrigen Spielgenossen gehören. Der Jäger ruft nun laut aus: „Freier Abzug!“ worauf Alle das Freimal verlassen und sich im Gebüsch zerstreuen und verstecken. Bald aber giebt der Jäger durch lautes „Hollo!“-Rufen das Zeichen, daß die Jagd nun beginnt. Er und seine Hunde schicken sich an zum Aufsuchen und Fangen des



Das Geierspiel.
(Fig. 4, S. 64.)

Wildes, welches versucht, in das Freimal zurückzukehren. Die Hunde sind dem Jäger behülflich, das Wild aufzusuchen und abzufangen. Erwischen sie ein Stück Wild, so halten sie es fest und geben dem Jäger ein Zeichen, welcher herbeikommt und durch drei Schläge das Wild als gefangen erklärt. Die Hunde dürfen nämlich nur festhalten, aber nicht abfangen. Gelänge es einem Stück Wild, sich von den Hunden wieder loszumachen, ehe der Jäger ihm durch die drei Schläge den Nickfang gegeben, so ist es wieder frei. Die Gefangenen haben sich alsbald mit dem Abzeichen des Jägers zu versehen und dienen ihm nun als Hunde bei der Fortsetzung der Jagd. War das erste Treiben vorüber, d. h. war kein Wild mehr im Walde, so geschieht das Ausrufen zum Auszug aus der Freistatt wie vorher. Wenn alles Wild erjagt ist, so beginnt das Spiel von Neuem vom Freimale aus. Wer dem Jäger und den Hunden drei Mal entkam oder zuletzt gefangen wurde, übernimmt nun beim neuen Spiele die Rolle des Jägers.

## II. Hüpf- und Hinkspiele.

„Die hüpfende Bewegung ist Kindern so natürlich und so zuträglich, weil sie ihnen Geschmeidigkeit und Gewandtheit des Körpers verschafft.“

Prof. Heinroth.

Das Hüpfen und Hinken auf einem Beine setzt schon eine nicht unbedeutende Geschicklichkeit im Gleichgewicht-halten, wie eine geförderte Kräftigkeit in den Beinen voraus, weshalb diejenigen Spiele, welche diese Thätigkeit mit sich bringen, sich mehr für größere Knaben eignen.

Wer derartige Spiele überwacht, mag darauf sehen, daß sie nicht immer auf einem Beine ausgeführt werden, sondern daß ein angemessener Wechsel von rechts und links eintritt.

### 1. Fuchs aus dem Loch!

(Fig. 5.)

Wohl 10 bis 20, oder je nach der Größe des Spielplatzes auch noch mehr Knaben, treten zu dem Fuchsspiel zusammen. Einer wird durch das Loos oder durch Wahl der Spielgenossen als Fuchs ausersehen, der sich nun seine Höhle oder das Fuchsloch wählt, wozu ein geeigneter Raum des Spielplatzes, eine kleine Erhöhung, oder ein am Boden gezogener Kreis (F. auf unserer Zeichnung),




Fuchs aus dem Loch!

(Fig. 5, S. 56.)

oder wenn es in einem Saale vorgenommen wird, in einer Ecke desselben, bestimmt werden kann.

Jeder der Spielgenossen macht sich aus seinem Taschentuch einen Plumpsack oder Knötel, indem er einen Zipfel desselben zu einem Knoten schürzt.

Aller Augen richten sich nun auf den Fuchs, welcher sich anschickt, aus seiner Höhle hervorzubrechen, um auf einem Beine hinkend, einen seiner lustig um ihn herumschwärmenden Kameraden zu erreichen und ihm einen Schlag mit dem Knötel zu geben. Ehe er aber aus dem Fuchsloche springt, hat er laut zu rufen: „Fuchs aus dem Loch!“ Jeder sucht dem Fuchs auszuweichen und folgt allen seinen Bewegungen. Sollte es der Fuchs bei seiner Jagd versehen und etwa mit dem hinkfreien Fuße den Boden berühren, so rufen Alle: „Fuchs zu Loche!“ und treiben ihn mit Schlägen auf den Rücken nach Hause. Der Fuchs sucht sich dann durch schnelle Flucht nach dem Fuchsloch den Schlägen zu entziehen, denn hier ist für ihn ein Asyl, in dem er nicht geschlagen werden darf. Sollte Einer den Fuchs in seinem Loche schlagen, so wird die Strafe über ihn verhängt, die bei Uebertretung der Spielregeln üblich ist.

Gelingt es dem Fuchs, auf seiner Hinkjagd einem der Spielgenossen einen Schlag zu geben, so fallen die

Anderen über ihn her und treiben ihn mit Schlägen nach dem Fuchsloch. Dieser ist nun der neue Fuchs und das Spiel beginnt wie vorher.

Es ist streng verboten, daß Einer zwei Knoten in seinen Plumpsack knüpft, oder wohl gar einen Stein oder einen anderen festen Gegenstand hineinbindet. Auch darf der Fuchs nie auf den Kopf geschlagen werden. Wer diese Regeln nachweislich übertritt, muß sich zur Strafe hinstellen und Jeder der Mitspieler hat das Recht, ihm einen Knötelschlag auf den Rücken zu geben.

Sollte ein fauler Fuchs nicht aus dem Loche herauskommen wollen, so ruft die Spielschaar selbst: „Fuchs aus dem Loch!“ und zählt: „Eins, Zwei, Drei!“ worauf der Fuchs ausspringen muß, denn sonst würde er auf die gewöhnliche Weise herausgetrieben. Auch wenn der Fuchs aushüpft, ohne den üblichen Ausruf gethan zu haben, ist er straffällig.

Der Spielplatz darf nicht allzu groß sein, weil sonst dem Fuchs das Nachhinken hinter den weit hinaus Hinkenden zu sehr erschwert wird.

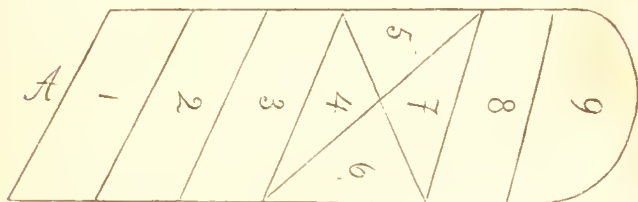
Ein Spielplatz, dessen Gränzen rings um das Fuchsloch etwa 10 bis 12 Schritt entfernt sind, würde gerade hinreichend sein.

## 2. Das Fußscheibenspiel, auch Paradiesspiel genannt,

(Fig. 6.)

erfordert mindestens zwei Spielgenossen; es können aber deren auch acht bis zehn sein.

Auf einem möglichst ebenen Boden wird eine Figur mit Feldern gezeichnet, wie deren unser Bild zweie zeigt: die eine Figur mit neun Feldern stammt aus England, die andere mit zehn Feldern aus Frankreich.




Die Knaben reißen sich diese Figur auf dem Erd- oder Sandboden leicht mit einem Stabe ein; in einem Saale oder im Zimmer wird sie mit Kreide gezeichnet.

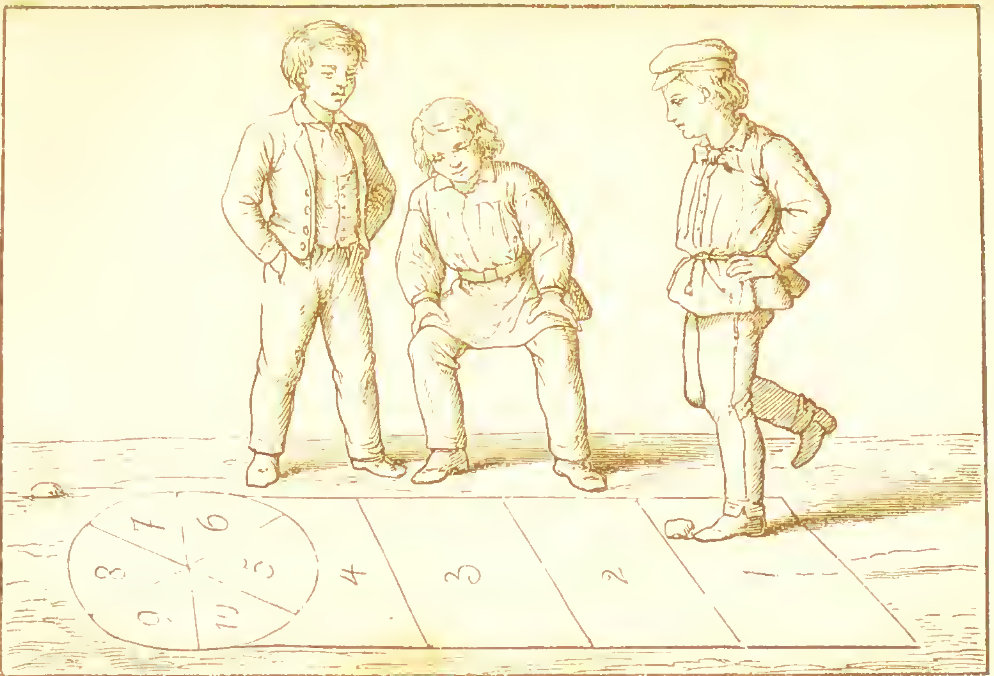
Es bildet die Figur ein Rechteck von etwa 12 Fuß Länge und 6 Fuß Breite. Die Knaben mögen ihr Geschick im richtigen Aufzeichnen und Abmessen der Felder bekunden.

Jeder Spieler hat einen flachen Stein zur Hand. Der Erste wirft den Stein vor A. stehend auf das Feld Nr. 1, muß aber so treffen, daß der Stein nicht auf die Linien, oder auf ein anderes Feld fällt, denn dann muß er gleich abtreten und der Folgende kommt an die Reihe.

Fiel der Stein richtig ein, so beginnt das Stoßen desselben mit dem Hüpfbeine (Arme in Hüftstütz oder auf dem Rücken verschränkt) in das folgende Feld. Hierbei muß sich der Spieler aber auch hüten, weder den Stein auf die Linie zu stoßen, noch mit dem Fuße auf die Linie zu treten; auch darf der Stein nicht über eine Seite der Figur oder über das bestimmte Feld hinausgestoßen werden. Geschähe das, so muß der Spieler gleichfalls abtreten.

Das Einfachste ist, daß der Stein unter Beobachtung der gedachten Regeln vom 1. bis zum 9. oder 10. Felde gestoßen wird; mit 9 oder 10 ist der Spieler im Paradies und hat gewonnen.

Hierbei mag gleich bemerkt werden, daß die Felder Nr. 4 und 8 bei der französischen und Nr. 7 bei der englischen Figur „Freiplätze“ sind, auf denen der Spieler mit beiden Füßen stehend einmal ausruhen darf.




**Das Paradiesspiel.**

(Fig. 6, S. 60.)

Schwieriger ist das Spiel nach folgender Ordnung. Der Spieler wirft den Stein in das Feld Nr. 1, hüpft nach und stößt ihn über die Linie nach A hin wieder hinaus. Dann wirft er ihn auf Feld Nr. 2, hüpft über 1 auch dahin und stößt ihn gleichfalls über 1 hinweg nach A hinaus. So wird das fortgesetzt, indem der Spieler z. B. vom Feld Nr. 4 aus den Stein über 3, 2 und 1 hinausschlendert. Das Heraushüpfen, um den herausgeschlenderten Stein wieder zu holen, erfolgt jedesmal ohne Berührung der Linien durch die bereits übersprungenen Felder.

Bedienen sich die Knaben der englischen Figur, so hüpft der Spieler, nachdem das Hereinwerfen und Herausstoßen bis zum vierten Felde geschehen war, nach dem Einwerfen in's fünfte Feld über die Felder Nr. 1 bis 4 hinweg und springt nun auf beide Füße, indem er mit einem Fuße im Feld Nr. 5, mit dem anderen im Feld Nr. 6 steht. Dann springt er wieder auf einen Fuß in's Feld Nr. 5 und stößt den Stein von da in Feld Nr. 4, und von hier aus erfolgt das Herausstoßen über Feld 3, 2 und 1 über A hin wie vorher. Nun erfolgt das Einwerfen in Feld Nr. 6, worauf der Spieler wieder nachhüpft und das Kreuz mit Tritt in den Feldern 4 und 7 überspannt. Mit Sprung auf einem Bein in Feld Nr. 6

erfolgt das Steinstoßen nach 5 und 4 und von hier aus das Herausschleudern über die Felder nach A hinaus. So geht das fort, auch bei Feld Nr. 7, indem der Spieler vor dem Stoßen das Kreuz auf beiden Füßen stehend erst überspannt. In dem Kreuz wird der Stein auf solche Weise immer erst von Feld zu Feld getrieben, und erst von Feld Nr. 4 ab über alle hinweggestoßen. In derselben Weise erfolgt das Fortstoßen des Steines auch in den Feldern Nr. 6 bis 10. Denn in den Kreuzfeldern würde ein Ueberstoßen mehrerer Felder nicht statthaft sein; hier ist vielmehr das Fortstoßen von Feld zu Feld am Platze.

Wer den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder heraus bringt, hat die Partie gewonnen. Um den Wechsel von links und rechts herzustellen, wird verlangt, daß das Hineinhüpfen in den Kreis oder das Kreuz links, das Heraushüpfen dagegen rechts erfolge.

## 3. Hinkkampf.

(Fig. 7.)

Beim Hinkkampf treten die Spieler im weiten Kreise herum. Der Reihe nach oder nach Wahl tritt Einer in den Kreis und fordert einen der Spielgenossen zum Kampfe auf. Beide treten in die Mitte des Kampfplatzes, auf einem Beine hinkend, die Arme vor der Brust verschränkt.



Der Hinkkampf.
(Fig. 7, S. 62.)

Jetzt gehen sie auf einander los, indem sie versuchen, sich gegenseitig durch Anstoßen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Es ist dabei zu beachten, daß dieses Stoßen nur auf die Seiten der Schultern erfolgen darf; namentlich sind Stöße auf die Brust gänzlich verboten.

Ein Jeder giebt sich nun alle Mühe, den Stößen des Gegners ordentlich zu begegnen, entweder, indem er den Stoß mit einem Gegenstoße erwiedert, oder indem er dem Stoße durch eine schnelle und geschickte Wendung ausweicht. Wer es versteht, einen Stoß also auszuführen, daß er sich ein wenig niederbeugt und sich nur beim Stoß wieder aufrichtet, also von unten nach oben stößt, der kommt leicht zum Sieg.

Wer mit dem hüpffreien Fuße auftritt oder hinfällt, der hat verloren und muß hinter dem Kreise antreten.

Zu den erlaubten Mitteln, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, gehört auch das, daß man eine Finte schlägt. Man giebt sich den Anschein, als wollte man einen kräftigen Stoß nach der oder jener Seite hin ausführen. Der Gegner neigt sich unwillkürlich vor, um den Stoß zu pariren; allein in dem entscheidenden Augenblicke führt der Angreifer den Stoß gar nicht aus, sondern macht einen schnellen Seiten- oder Drehsprung,

wovon die Folge ist, daß der Angegriffene vorwärts schießt und dadurch aus dem Gleichgewicht kommt.

Jeder Kämpfer muß mit Besonnenheit auf den Gegner losgehen und darauf bedacht sein, einem Falle vorzubeugen. Wer ungestüm und ohne Umsicht auf den Gegner losgeht, wird einem besonnenen Gegner gegenüber stets im Nachtheile bleiben. Man muß beim Einzelkampf seine Kraft nicht mit einem Male verwenden, sondern sie zusammenhalten und im entscheidenden Augenblicke davon Gebrauch machen.

Schwieriger wird es, wenn ein Einzelkämpfer gegen zwei Gegner steht. Er muß sich dann namentlich davor hüten, daß er zwischen dieselben kommt, sich also immer rückenfrei halten.

## III. Springspiele.

Das Springen ist eine vortreffliche Leibesübung, welche durch das Aufschnellen des Körpers vom Boden eine bedeutende Thätigkeit der Füße und Beine erfordert, in der Regel auch eine Mitbethätigung der Arme veranlaßt. Jeder Sprung, namentlich wenn das Aufschnellen mit beiden Füßen geschieht, muß durch ein starkes Beugen

der Fuß- und Kniegelenke vorbereitet werden. Sehr wesentlich ist es, daß auch das Niederspringen nach dem Aufschnellen richtig erfolge. Die Füße sind dabei möglichst zu schließen und das Niederkommen erfolgt auf die Ballen und Spitzen der Füße. Die Kniegelenke müssen ganz besonders beim Niederkommen durch elastisches Beugen nachgeben, damit eine Erschütterung des Rückgrates und des Gehirns vermieden werde. Unter Beobachtung dieser einfachen Regeln geben die Springübungen, wie sie bei den nachfolgenden Spielen auftreten, dem Körper eine bedeutende Leichtigkeit in seinen Bewegungen, die auf gute Haltung einen wesentlichen Einfluß hat.

Ein treffliches Springspiel erfand der Turnlehrer GutsMuths unter dem Namen

## 1. Gymnastischer Tanz.

(Fig. 8.)

Eine Spielschaar von 6, 12, ja bis zu 24 oder noch mehr Knaben stellt sich zu einem Kreise auf, der zuerst mit Händefassen gebildet werden kann. Der Platz zu dieser Aufstellung muß ein möglichst ebener sein. Einer der Mitspieler stellt sich in die Mitte des Kreises und

nimmt den Schwungbeutel in die Hand, einen mit Sand gefüllten Ledersack, der an einer 12 bis 16 Fuß langen Leine befestigt ist. Dieser Sandsack wird im Kreise herumgeschwungen, doch so, daß er weder auf dem Boden aufstößt, noch ungleichmäßig bald höher, bald tiefer fliegt. Es gehört zu diesem Schwingen einiges Geschick. Die Mitspielenden stellen sich zunächst außerhalb des Schwungkreises und führen zuerst mehr zur Probe einen Sprung aus, wenn der Schwungbeutel an ihnen vorbeisaust. Bei diesem Sprunge ist darauf zu achten, daß sich Jeder beidfüßig aufschnellt und die Hacken der Füße zum „Auferſen" rückwärts schnellt. Auch muß der Niedersprung stets wieder auf der Absprungsstelle erfolgen. Sobald die Vorübung gelang, wird ein Zeichen gegeben, damit alle Mitspieler in die Schwungbahn des Sandbeutels treten, und nun haben sie sorgfältig aufzumerken, damit sie ihren Sprung zur rechten Zeit anbringen, um nicht vom Schwungbeutel getroffen zu werden. Wer es versieht, den Schwungbeutel durch behendes Aufspringen unter sich durchzulassen, oder das Aufspringen nicht hoch genug ausführt, der wird entweder durch das Aufschlagen des Beutels zum Hinfallen gebracht, oder der Schwungbeutel schwingt um die Füße nach Art der Bolas, deren sich die Südamerikaner beim Einfangen der Pferde auf den Pampas bedienen. Ein



Der gymnastische Tanz.
(Fig. 8, S. 66.)

Jeder, der auf diese Weise getroffen wird, ist Gefangener, und muß aus dem Kreise treten. Wenn der Schwungbeutel den Kreis drei Mal durchlief, ohne daß Einer gefangen wurde, so ist das Spiel gelungen. Derjenige, welcher den Beutel schwingt, muß es so einzurichten wissen, daß derselbe allmählig bis zur Kniehöhe der Mitspieler umgeschwungen wird. Schwieriger wird das Spiel, wenn sich die Theilnehmer mit den Händen fassen.

Man gestaltet dieses Spiel auch noch zum Kreislauf so, daß etwa 8 bis 10 gut eingeübte Läufer und Springer sich nach einander in den Schwungkreis des Beutels begeben und dem Beutel entgegenlaufen, um ihn sofort zu überspringen, wenn er ihnen entgegenkommt, was mit aller Leichtigkeit und Gewandtheit geschehen muß.

Eine Veränderung des Spieles mit dem Schwungbeutel wird also vorgenommen, daß der Schwinger des Beutels eine Holzkugel in die eine Hand nimmt, die er nahe bei seinen Füßen fallen läßt, wenn der Beutel in schnellen Schwung gebracht war. Wer Geistesgegenwart und Gewandtheit genug besitzt, unternimmt es, im schnellen Laufe die Kugel herauszuholen, ohne sich vom Schwungbeutel erwischen zu lassen.

## 2. Der Seilsprung.

(Fig. 9.)

Ein allerliebstes Spiel zur Selbstbeschäftigung für kleinere Knaben, wie zur geselligen Unterhaltung Mehrerer, ist das Springen über das Schwungseil.

Zur Selbstbeschäftigung dient das „kleine" Schwungseil, dessen Länge sich nach der Größe der Spieler richtet. Wenn der Spieler mit beiden Füßen auf das Seil tritt und dasselbe an den Enden erfassend so anstrafft, daß ihm die Enden bis unter die Achseln reichen, dann hat das kleine Schwungseil die erforderliche Länge. An den Seilenden sind handlange durchbohrte Handgriffe zum bequemeren Anfassen angebracht, wie das unser Bild veranschaulicht. Der Schwung des Seiles wird befördert, wenn das locker gedrehte Schwungseil in der Mitte etwas stärker ist, als an den Enden. In den Seilerläden werden diese Schwungseile zu einem Preise von etwa 5 Ngr. vorräthig gehalten.

Das einfache Spiel besteht darin, daß das Schwungseil unter den Füßen hinweggeschlagen und über den Kopf geschwungen wird, was natürlich nur durch ein Aufspringen mit beiden Füßen, oder mit einem ermöglicht wird.



Der Seilsprung.
(Fig. 9, S. 68.)

Die Knaben sind sehr erfinderisch in der Darstellung verschiedener Sprung- und Schwingweisen. Bald laufen sie spornstreichs fort und schwingen das Seil zu jedem Laufschritte einmal um, bald bleiben sie auf der Stelle und springen mit beiden Füßen auf; oder sie schwingen das Seil zu einem Sprunge mit Schnelligkeit zwei Mal um; oder sie wechseln beim Umschwingen die Seilgriffe über dem Kopfe mit großer Geschwindigkeit so um, daß der Griff der linken Hand schnell in die rechte übergeht, und umgekehrt. Haben die Knaben erst einige dieser Hüpf- und Sprungweisen mit dem Seile gelernt, dann kommen sie bei ihrem Spiele bald darauf, immer neue zu entwickeln und zusammenzustellen.

Ein hübsches und belustigendes Spiel ist mit dem „langen" Schwungseile vorzunehmen, welches etwa 12 bis 16 Fuß lang und $\frac{1}{4}$ Zoll stark sein mag. Auch dieses Seil ist nach der Mitte zu etwas stärker gedreht, damit der Umschwung leichter zuwege gebracht wird.

Zwei Mitspieler treten einander gegenüber, fassen das Seil an den Enden und schwingen es im weiten Kreise so herum, daß es nahe am Boden vorbeigeht. Die Mitspieler treten hintereinander auf; der Erste nähert sich dem Seile, das mit schnellen Schwüngen von oben nach unten nahe an seinem Gesicht vorbeigeht. Er nimmt den Augen-

blick des Vorbeischwingens wahr und läuft mit der Schnelligkeit des schwingenden Seiles diesem nach, um aus dem Schwungkreise zu kommen, bevor der zweite Umschwung erfolgt. War der Spieler hierbei nicht hurtig genug, so erwischt ihn das Seil beim folgenden Umschwung und er erhält einen Schlag auf Rücken oder Kopf Der Läufer darf sich nicht niederbücken, sondern muß aufrecht laufen. Wer vom Seil getroffen wird, muß abtreten.

Ist einige Sicherheit in diesem Durchlaufen erlangt, dann muß das Spiel so getrieben werden, daß mit jedem Umschwunge einer der Spielgenossen durchläuft. Wer den für ihn berechneten Schwung versah, oder in der Hast etwa mit seinem Vordermanne durchlief, muß gleichfalls abtreten.

Eine besondere Gewandtheit erfordert es, wenn der Spieler dem Seile nachläuft, wie oben zuerst beschrieben war, in der Mitte des Schwungkreises aber schnell sich umkehrt und rücklings herausläuft. Auch das Durchhinken auf dem rechten oder linken Beine erfordert schon gewandte Spieler.

Das Durchlaufen von Paaren, die sich mit den Händen fassen, wird ebenso wie das Laufen der Einzelnen gestaltet.

Schwieriger wird dieses Spiel, wenn das Schwungseil dem Spieler entgegengeschwungen wird, und dieser

nun darüber springt in dem Augenblicke, wo das Seil dem Erdboden am Nächsten ist, wie das unser Bild veranschaulicht. Der Springer muß ebenfalls sehr aufmerken, daß er gerade den Augenblick benutzt, in welchem das Seil am Tiefsten geht. Denn dann muß er einen beherzten Sprung so ausführen, daß er die Beine schnell heraufzieht, um nicht vom Schwungseil getroffen zu werden. Eiligst muß man sich sodann aufmachen, um nicht vom folgenden Schwunge des Seiles erreicht zu werden.

Ein lustiges Spiel giebt es, wenn der Springer das entgegenkommende Seil durch Aufschnellen vermieden hat, nun aber nicht sogleich davon läuft, sondern ruhig stehen bleibt, um bei jedem neuen Umschwunge ähnlich wie beim gymnastischen Tanze aufzuspringen und das Seil durchzulassen. Nach etwa drei- oder viermaligem Aufspringen läuft er dann eiligst davon.

Die größte Gewandtheit und Aufmerksamkeit erfordert das Spiel „der Augenblick im Seil." Hierbei wird das Seil dem Spieler entgegengeschwungen; er springt darüber hinweg, kehrt aber eiligst um, und läuft nach dem Absprungsorte wieder zurück, damit ihn das wiederkehrende Seil nicht treffe. Dieses Zurücklaufen muß auf demselben Wege erfolgen, wie das Hineinlaufen; namentlich ist das

Herauslaufen nach einem der Seilschwinger hin, um dem Seile zu entgehen, nicht zulässig.

An das Nachlaufen und das Ueberspringen des Schwungseiles schließt sich ein hurtiges Spiel „die Jagd,“ wobei zwei Spieler einander gegenüber stehen. Der Eine läuft dem Seile nach, wenn dasselbe an seinem Gesicht vorüberging, um den Gegenüberstehenden zu fangen, während dieser ihm entgegenkommend über das Schwungseil springt und nach der entgegengesetzten Seite zu gelangen sucht. Auf diese Weise wiederholt sich dann das Durchlaufen und das Ueberspringen, bis es dem Einen gelang, den Anderen zu erhaschen.

### 3. Das Bockspringen oder der Gesellschaftssprung.

(Fig. 10.)

Dieses Spiel verlangt schon kräftige und gewandte Knaben, und muß auch mit Vorsicht getrieben werden. Die Theilnehmer davon müssen nämlich darin schon geübt sein, einen Gegenstand mit Leichtigkeit zu überspringen, indem sie sich mit beiden Händen darauf stützen und mit schnell ausgebreiteten Beinen darüber hinweg gelangen. Beim Turnen wird das am kleinen Springbock geübt. Hier bilden die Spieler selbst den Springbock, indem sie



Der Gesellschaftssprung

(Zu 10, S. 72.)

sich in die Vorschrittstellung begeben und die Hände auf die Kniee stützen, wie das im Bilde veranschaulicht ist. Damit der Springer eine feste Stützfläche vorfinde, muß derjenige, welcher den Springbock bildet, die Schultern festhalten und nach hinten zurückziehen. Der Kopf ist ein wenig nach vorn zu neigen und einzuziehen, damit der Springer nicht anstößt und hängen bleibt.

Für den Springer ist es wichtig, daß er sich vor dem Ueberspringen einen kräftigen Abstoß mit beiden geschlossenen Füßen giebt. Wir haben deshalb in unserer Zeichnung ein besonderes Nota bene für unsere jungen Freunde angebracht. Wer nämlich hier nicht mit beiden Füßen sich abschnellt, dem wird der Sprung schwerlich gelingen, und wer etwa nur mit einem Fuße abspringt, der läuft leicht Gefahr, zu stürzen. Auf das Niederkommen nach dem Ueberspringen auf die geschlossenen Fußspitzen, sowie auf das elastische Beugen der Fuß- und Kniegelenke, ist hier ganz besonders zu achten.

Ehe die Gesellschaft an den eigentlichen Gesellschaftssprung geht, mag sie erst eine Vorübung anstellen, indem sich ein Jeder der Reihe nach als Springbock aufstellt, während die Uebrigen nach einem Anlauf das Ueberspringen in der angegebenen Weise ausführen. Ist die nöthige Sicherheit im Bockstellen und Bockspringen vor-

handen, dann geht es an das Spiel selbst. Es wird dazu am Besten ein Grasplatz ausersehen, auf welchem etwa 10 bis 12 Spielgenossen in Abständen von 6 bis 8 Schritten von einander im Kreise stehen können.

Der Erste stellt sich auf als Bock, der Zweite springt über ihn hinweg und läuft dann 6 bis 8 Schritte weiter, um sich nun ebenfalls als Bock aufzustellen; der Dritte springt nun über den Ersten und Zweiten und stellt sich 6 bis 8 Schritte hinter demselben gleichfalls auf. Der Vierte hat nun nacheinander den Ersten, Zweiten und Dritten zu überspringen und macht es wie seine Vorgänger. So geht das fort. Wären z. B. acht Theilnehmer am Spiel, so müßte der Letzte acht Mal hintereinander den Sprung ausführen, um sich sodann wieder als Bock aufzustellen. Der Zwischenraum darf nicht zu klein sein, damit ein Jeder ordentlichen Anlauf nehmen kann. Wer nicht über den Vordermann springen kann, oder beim Bockstellen nachgiebt, muß austreten. Ein Spiel ist beendet, wenn ein Jeder über alle seine Spielkameraden in solcher Weise hinweggesprungen ist. Die Spieler machen unter sich aus: ob das Spiel zwei oder drei Mal wiederholt werden soll. Wenn die Theilnehmer an diesem Springspiele recht gewandt sind, so daß der Gesellschaftssprung präcis und munter ausgeführt wird,

so gewährt es ebensoviel Vergnügen wie Nutzen durch Förderung der Gewandtheit und Anregung des Muthes.

## IV. Werf- und Schlagspiele.

„Das Werfen hat die Stärkung der Hand, des Armes, der Schultern und der Brustmuskeln zum besondern Zweck, und übt, wenn es nach einem bestimmten Ziele geschieht, das Augenmaß auf eine sehr unterhaltende Weise. Die kleinsten Knaben sind zu solcher Uebung geschickt.“

GutsMuths.

Für Knaben hat das Werfen einen besonderen Reiz. Wo sie nur einen Stein erwischen können, da sind sie auch gleich bei der Hand, ihn in die Weite oder Höhe fortzuwerfen. So manche Fensterscheibe ist durch diese Neigung der Knaben zertrümmert worden, wenn sie derselben am unpassenden Orte Folge gaben.

Namentlich am Ufer eines Flusses, eines Teiches oder See's ist es für Knaben so verführerisch, einen der dort meist zahlreich lagernden Steine aufzulesen, um zu erproben, wie weit hin über das Wasser sie ihn schleudern können.

Ein lustiges Knabenspiel wird schon von den alten Griechen unter dem Namen Epostrakismos aufgeführt, das darin bestand, daß die Knaben gerade so wie bei uns

heutzutage Scherben oder flache Steine auf dem Wasserspiegel warfen. Derjenige, dessen Stein am Oeftersten aufschlug und wieder in die Höhe sprang, war Sieger.

Die Werflust der Knaben erhält die meiste Nahrung bei den Ballspielen, von denen sich mehrere auch für das jüngere Knabenalter eignen.

Das Ballspiel ist ein ebenso altes als gesundes Spiel, das schon in der ältesten Zeit der Griechen auftritt, und auch der römischen Jugend zur Ergötzung diente.

In Homers Odyssee wird uns das Ballspiel als eine Lieblingsbeschäftigung auch der Jungfrauen aufgeführt, denn bei Homer heißt es ja:

„Als sie nunmehr der Kost sich gelabt, die Mägd' und sie selber,
Tanzeten sie mit dem Balle nach abgelegten Schleiern,
Und die blühende Fürstin Nausikaa hub den Gesang an."

Welchen Werth man auf das Ballspiel als gymnastische Uebung legte, geht daraus hervor, daß man in den altgriechischen Turnhallen einen besonderen Lehrer des Ballspiels beschäftigte, den man Sphäristikus nannte.

In der That ist auch das Ballspiel eines der schönsten Turnspiele, da hierbei die wichtigsten Leibesübungen, das Werfen, das Laufen und Springen in mannigfaltiger Verbindung recht gründlich getrieben werden.

Gewandtheit und Sicherheit in allen diesen Körperbewegungen, sowie Spann- und Schnellkraft aller Mus-

keln und Glieder müssen sich mit einer hohen Aufmerksamkeit und Wachheit der Sinne vereinigen, wenn das Spiel schön und richtig durchgeführt werden soll.

Die Bälle, welche Knaben zu ihren Spielen brauchen, sind verschiedener Art.

Der kleine Ball ist in seiner einfachsten Gestalt mit Werrig oder Haaren ausgefüllt, und mit einem Ueberzug von Wolle versehen.

Es kommt bei diesem kleinen Balle darauf an, daß er eine gewisse Elasticität erhält, damit er, auf den Boden oder an eine Mauer geworfen, schnell wieder in die Höhe oder zurückfliegt. Zu diesem Zwecke fertigen sich die Knaben am Besten ihre Bälle selber, indem sie einen Korkstöpsel nehmen, den sie mit Haaren oder mit Wolle fest umwickeln. Besser ist es, wenn man eine Flasche Gummi-Elastikum in Streifen zerschneidet, diese ausdehnt und zu einem Knäuel von etwa zwei Zoll im Durchmesser aufwickelt. Man giebt diesem Gummiknäuel ebenfalls einen Ueberzug von Garn oder Wolle und überstrickt ihn auch wohl noch netzartig mit buntem Garn. Gut ist es, wenn dieser Ballüberzug hell und bunt sein kann, damit der Ball leicht sichtbar ist und auf dem Spielplatze leicht gefunden werden kann.

Der große Ball wird von Kopfgröße durch eine Füllung von Werrig oder besser von Kälberhaaren gebildet,

die einen festen Lederüberzug erhalten. Er darf nicht zu leicht sein und muß so dauerhaft gearbeitet werden, daß er alle die derben Stöße mit der Faust oder mit den Füßen aushalten kann, die das Spiel mit sich bringt.

Die leeren Bälle, welche gegenwärtig so schön aus Guttaperch gefertigt werden, sind für Selbstbeschäftigung der Knaben, wie auch zu Gesellschaftsspielen, sehr geeignet.

Der Federball, wie er in den Spielwaarenhandlungen zu haben ist, muß besonders leicht gearbeitet sein, damit er langsamer fliegt. Der mit Leder überzogene kleine Ball erhält noch einen straußartigen Besatz von Federn, so daß beim Werfen stets der schwerere Ball voranfliegt.

Die einfachste Beschäftigung der Knaben mit dem kleinen Balle erhält ihre Ordnung in dem

### 1. Fangballspiel,

zu welchem sich schon zwei Knaben mit einander vereinigen können.

Es kömmt hierbei darauf an, den Ball entweder in die freie Luft, oder besser gegen eine Mauer, einen Thorweg u. dergl. aufzuwerfen, um ihn sodann wieder zu fangen.

Dieses Aufwerfen und Auffangen wird nach einer gewissen Ordnung und Reihenfolge eigenthümlich, zuerst einfacher, dann schwieriger gestaltet. So wird die erste Leistung darin bestehen, daß der Ball 3 Mal aufgeworfen

und mit **beiden** Händen aufgefangen wird. Dann erfolgt das Aufwerfen und Auffangen nur mit der **rechten** Hand, und in gleicher Weise 3 Mal nur mit der **linken** Hand. In derselben Weise geschieht nun das Werfen 3 Mal mit der rechten und das Auffangen mit der linken Hand, so auch umgekehrt von links nach rechts.

Wer in dieser Reihenfolge also den Ball funfzehn Mal auffing, hat sein Fähndrichsexamen bestanden; sowie aber der Ball ein einziges Mal auf den Boden fiel, ist das Spiel verloren und der zweite versucht nun sein Heil.

Das Lieutenantsexamen ist für den Ballwerfer schon schwieriger zu bestehen, denn hierbei muß er den Ball von hinten unter dem schnell erhobenen rechten oder linken Beine hindurch aufwerfen und wieder auffangen, und zwar in derselben Reihenfolge und Gestaltung wie vorher.

Will der Ballwerfer auch das Hauptmannsexamen bestehen, so muß er mit **zwei** Bällen geschickt zu handthieren verstehen.

Die rechte Hand wirft nämlich die beiden Bälle hintereinander an die Wand und die linke fängt sie auf, um sie sofort wieder der rechten zuzureichen. Es muß das 6 Mal hintereinander gelingen.

Die höchste und letzte Leistung im Fangball ist die, wobei der Spieler in jeder Hand einen Ball hält, jeden

gleichzeitig abwirft und 3 Mal mit derselben Hand wieder auffängt; dann aber auch so, daß der von der rechten Hand abgeworfene Ball von der linken, und der links abgeworfene Ball von der rechten Hand aufgefangen wird.

Zu den leichteren Ballspielen für Knaben gehört

## 2. Das Federballspiel,

(Fig. 11.)

von dem Dr. v. Nußdorf sagt:

„Es giebt ein allerliebstes Spiel, das eine tüchtige Gymnastik bewirkt und in jedem größeren Zimmer ausgeübt werden kann: das Federballspiel. Man widme demselben alle Tage eine beträchtliche Zeit, und die Wirkung wird eine wohlthätige sein."

Es verlangt das Spiel außer dem Federball, der aus einer leichten Füllung (meist Kork mit Lederüberzug) besteht, noch besondere Ballschlägel oder Ballnetze (Raquets), wie sie die Knaben auf unserem Bildchen in der Hand haben. Die Federbälle werden im Bogen so hoch geworfen, daß die Rundung voranfliegt und der Federstrauß dabei wie ein Schweif nachfolgt. Man fertigt das Netz am Ballschlägel gern von Darmsaiten, weil dadurch ein elastischer Schlag befördert wird.

Das einfache Spiel besteht in dem Hin- und Herwerfen, oder im Aufwerfen des Federballes, und namentlich im geschickten Zurück- oder Aufwerfen des geschlagenen Balles.



Das Federballspiel.
(Fig. 11, S. 80.)

Einer kann sich schon damit unterhalten, daß er den Ball aufwirft und ihn beim Niederfallen sofort wieder in die Höhe treibt.

Wenn mehrere Knaben an dem Spiele Theil nehmen, so stellen sie sich wie auf unserem Bilde im Dreieck, oder im Viereck, auch im Kreise auf. Man schlägt den Ball im hohen Bogen einem der Gegenüberstehenden zu, indem man ihn bei Namen aufruft; dieser muß ihn auffangen und wieder nach einer anderen Richtung hin weiterbefördern. Sind viele Spieler dabei betheiligt, so können auch gleichzeitig zwei Bälle im Gange sein. Durch wessen Schuld der Ball auf den Boden fiel, dem wird ein point angerechnet.

An dem munteren Ballspiele

### 3) „Steht Alle!“

können etwa 10 bis 15 Knaben Theil nehmen.

Einer der Spieler stellt sich mit dem Balle in den Kreis, den seine Mitspieler um ihn her auf etwa 8 Schritt Abstand von ihm, bilden. Ihm fällt die Aufgabe zu, den Ball senkrecht in die Höhe zu werfen, und zwar mindestens zwei Mal so hoch, als er selber groß ist.

Die Spielkameraden sind gespannt auf dieses Abwerfen, denn so wie der Ball auffliegt, nehmen sie Reißaus,

um sich so weit und so schnell als möglich von dem Ballwerfer zu entfernen. Die Zeit zum Ausreißen ist kurz zugemessen, denn sowie der Ballwerfer den Ball wieder auffängt, ruft er laut: „Steht Alle!“ und sofort müssen die Flüchtigen wie eingewurzelt stehen bleiben.

Der Ballwerfer sieht sich im Kreise um und sucht sich Einen aus, der ihm als wurfgerecht erscheint. Auf den zielt er mit dem Balle, und trifft er ihn, so muß der Getroffene den Ball aufnehmen und ihn alsdann werfen; verfehlt er ihn aber, so wird er ausgelacht und hat das Spiel zu wiederholen.

Der Ballwerfer darf nicht eher „Steht Alle!“ rufen, bis er den Ball wirklich in den Händen hat; ebenso darf aber auch Keiner noch fortlaufen, wenn der Ausruf geschehen war. Denn der Ballwerfer hat dann das Recht, zu verlangen, daß derjenige die Schritte zurück thun muß, die er über das rechte Maß hinauslief.

Beim Werfen muß ein Jeder still stehen und darf höchstens dem Werfer den Rücken zukehren. Wer etwa seitwärts umbiegt, oder sich niederduckt, so daß der Ball ihn nicht treffen kann, muß das Ballwerfen übernehmen.

GutsMuths beschreibt das „Steht Alle!“ in einer Weise, wonach die Spieler auf einem ebenen Boden sich handbreite und handtiefe Löcher anlegen, die in einer

Reihe nebeneinander oder auch beliebig auf engem Raume angebracht werden.

Jeder der Mitspieler macht sich ein Zeichen, damit er sein Loch leicht wiederfindet. Indem die Spielgenossen die Löcher im Kreise umstehen, treibt Einer von der Gesellschaft den Ball den Löchern zu. Jeder hat sein Loch im Auge und ist gespannt: ob der Ball in sein Loch rollt. Sofort mit dem Einfallen des Balles ergreifen Alle die Flucht, um sich, wie oben beschrieben war, nach allen Seiten hin zu zerstreuen Nur derjenige bleibt zurück, in dessen Loch der Ball fiel. Er ergreift denselben hastig und ruft: „Steht Alle!“ worauf sich das Spiel ebenso gestaltet wie nach der vorigen Beschreibung.

Wenn der Ballwerfer nicht traf, so ist ein Gang des Spieles aus; Alle kehren zu den Löchern zurück, worauf Einer ein Steinchen in das Loch des Verlierers legt.

Gelang es aber dem Ballwerfer, einen der Spielgenossen zu treffen, so muß dieser den Ball schnell aufnehmen und ebenfalls: „Steht Alle!“ rufen. Das setzt sich so fort, wobei hintereinander wohl 4, 6 und noch mehr Werfer an das Spiel kommen können, bis einmal Einer nicht trifft, worauf ein Gang beendigt ist und der Verlierende einen Stein ins Loch bekommt. Wer auf solche Weise im Laufe des Spieles sechs Steine in sein

Spielloch bekam, wird dafür auf folgende Weise bestraft. Die Mitschüler stellen sich in zwei Reihen 24 Schritte von einander auf und nehmen den Strafbaren in die Mitte. Einer nach dem Anderen hat das Recht, ihn mit dem Balle zu werfen; doch ist es ihm hier gestattet, durch Ausweichen dem Wurfe zu entgehen.

### 4. Das deutsche Schlag-Ballspiel.

(Fig. 12.)

Die körper- und geistbildenden Eigenschaften dieses Spieles würdigt GutsMuths mit den Worten:

„Unter allen Arten von Jugendspielen ist dieses eines der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freien, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Gewandtheit, dem geworfenen Ball auszuweichen. Das Augenmaß wird bei diesem Spiele in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Laufenden damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft in Bogen von 70 Fuß Höhe und 80 Schritt Weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete Aufmerksamkeit und führt für die nicht verweichlichte Jugend so viel Vergnügen und Interesse mit sich, daß sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel darüber vergißt.“

Und auch der Dichter Neubeck gedenkt

— Des regsamen Spiels, das einst Nausikaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schaar auf röthlich blühender Kleetrift;



Das Schlag-Ballspiel.

(Fig. 12, S. 81.)

Das im erneuten Lenz rothwangige Knaben hinauslockt
Vor die Thore der Stadt zum violensprossenden Anger,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich Keiner, und müßt' er daheim es selbst vom Katheder
Oft muthwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Cellarius mühsam gelernte Regeln vergesse.
Hier vergess' er sie selbst beim Ball, und lerne vergnügt sein'

An diesem Spiele können sich 6 bis 20 Knaben betheiligen, je nachdem der Spielplatz eine kleinere oder größere Theilnahme zuläßt.

Man gebraucht außer dem kleinen Balle noch ein Schlagholz oder die Ballpritsche (Raquete) bei diesem Spiele, wozu eine etwa 3 Fuß lange Latte oder ein Pfahl- oder Knüttelholz so vorgerichtet wird, daß an dem einen Ende ein bequemer Griff, an dem anderen eine breitere Schlagfläche vorhanden ist.

Mit Hülfe dieser Ballpritsche wird zunächst die Spielgesellschaft in zwei Parteien getheilt. Zwei der Spielgenossen treten einander gegenüber; der Eine wirft dem Andern die Ballpritsche zu, welcher sie mit einer Hand auffängt und unverrückt festhält. Der Andere setzt nun seine Hand unmittelbar über die seines Gegners, das Ballholz umspannend, worauf dieser losläßt und ebenso Aufgriff über der Hand seines Mitspielers nimmt. Das geht wechselsweise so fort, bis eine Hand das oberste Ende des Ballholzes so umspannt, daß ein Aufgreifen

nicht mehr möglich ist. Blieb nur noch wenig Grifffläche übrig, so daß das Ballholz nicht mit der ganzen Faust erfaßt werden kann, so ist es zweifelhaft: ob dem der Sieg gelassen werden soll, welcher zuletzt Aufgriff hatte. Er muß sich alsdann mit dem Rücken gegen den freien Platz hinstellen und das Ballholz über den Kopf weit hinter sich werfen. War er im Stande, ohne den Griff im Mindesten zu verrücken, das Ballholz 10 Schritte weit hinter sich zu schleudern, so kann ihm der Sieg nicht mehr streitig gemacht werden. Er hat nun das Vorrecht, sich zuerst seine Parteigenossen zu wählen; durch abwechselndes Wählen der beiden Spielführer werden die beiden Spielparteien gebildet. Nun wird auf dieselbe Weise nochmals gelost; derjenige Spielführer, welcher den Aufgriff gewann, bildet mit seinen Genossen die Schlagpartei, die anderen die Fangpartei; jene sind die Herren, diese die Diener.

Eine jede dieser Parteien nimmt nun ihre Stellung auf dem Spielplatze ein. Der Länge nach wird der Spielplatz durch zwei Male begrenzt, wovon das eine das Schlagmal, das andere das Laufmal bezeichnet und mit Steinen belegt wird, wie das unser Bildchen zeigt. Beide Male sind 60 bis 100 Fuß weit auseinander. Die Breite des Spielplatzes wird 40—50 Fuß betragen müssen.

Außer diesen beiden Schlagmalen ist noch ein Drittes etwa 6 Schritte seitwärts vom Schlagmal durch einen Stein anzuzeigen, welches als erstes Laufmal gilt.

Die dienende Partei ist auf unserem Bilde durch Mützen ausgezeichnet. Dieser Partei kommt es zu, die Schlagpartei zu bedienen, namentlich mit Zuwerfen des Balles, damit dieser bequem mit der Ballpritsche getroffen und fortgeschlagen werden kann, was ein Hauptvergnügen bei diesem Spiele ist. Die Fangpartei wählt einen ihrer Genossen für das Amt des „Einschenkers,“ welcher den Ball zuzuwerfen hat. Der Einschenker, welcher auf unserem Bildchen den Ball in der Hand hat und im Begriffe ist, ihn dem Schläger aufzuwerfen, muß ein ganz besonders geschickter Mitspieler sein, der im Werfen und Auffangen des Balles besonders Geschick und besondere Gewandtheit zu beweisen hat.

Es stellt sich der Einschenker dem Ballschläger auf 2 Schritte Entfernung gegenüber und wirft mit der einen Hand den Ball dem Schläger also zu, daß derselbe zwischen den beiden Spielern in Kopfhöhe auffliegt und also mit dem Ballholz leicht getroffen werden kann.

Der Einschenker muß dieses Geschäft gut verrichten, denn sonst werden keine schönen Bälle geschlagen, und

seiner Gesellschaft wird die Gelegenheit genommen, durch Auffangen des Balles den Schlag zu gewinnen.

Außerdem muß der Einschenker auf diejenigen achten, welche an den Laufmalen stehen und sich zum Hinaus- oder Hereinlaufen anschicken. Denn sowie diese ihren Lauf beginnen, muß er selbst eifrigst bemüht sein, die Läufer mit dem Balle zu treffen, oder er muß eiligst den Ball einem seiner, dem Läufer näherstehenden, Mitspieler zuwerfen, damit dieser den Läufer abwerfe. War der Ball auf den Spielplan hinausgeschlagen oder hinausgeworfen, so muß der Einschenker bemüht sein, ihn so schnell als möglich wieder in seine Hand zu bekommen, wobei er Sicherheit im Auffangen zu beweisen hat. Denn wenn er den Ball nicht auffängt oder fallen läßt, können unterdeß die Läufer unangefochten schnell an ihr Ziel gelangen. Kurz, der Einschenker muß seine Augen überall haben und stets fix und fertig sein, um durch Lauf, Sprung oder Wurf die Interessen seiner Partei wahrzunehmen. Seinen draußen auf dem Spielplatze stehenden Genossen gegenüber muß er ein gewisses Feldherrentalent an den Tag legen, indem er diese wie seine Truppen zweckmäßig vertheilt und so aufstellt, daß der hinausgeschlagene oder hinausgeworfene Ball leicht aufgefangen werden kann, also alle Posten gehörig besetzt sind. Diese seine Mit-

helfer müssen ihn aber auch wirksam unterstützen; ein Jeder muß an seinem Platze seine Schuldigkeit thun und bemüht sein, seiner Partei durch ein aufmerksames und behendes Zusammenwirken zum Siege zu verhelfen.

Dieser Kampf um den Sieg besteht darin, daß die Fangpartei sich von dem lästigen Ball-Einschenken und anderen Dienstleistungen loszumachen, die Herrschaft zu gewinnen und den Schlag zu erhalten sucht. Das liegt in ihren Händen; denn wenn es einem ihrer Genossen gelingt, den aufgeschlagenen Ball aufzufangen, oder einen der Schlagpartei mit dem Balle zu treffen, wenn er sich außerhalb des Males, etwa beim Hin- und Herlaufen von einem Male zum andern, befindet. Ein triumphirendes: „Ab!“ erschallt sodann, wenn es einem der Dienenden gelang, den geschlagenen Ball aufzufangen oder einen Gegner abzuwerfen. Unter freudigem Aufjauchzen und Aufspringen eilt dann die siegreiche Partei zum Schlagmale, um sich nun auch einmal des Hauptvergnügens dieses Spieles zu erfreuen.

Denn die Pointe des Spieles liegt in dem Aufschlagen des Balles, dem Vorrechte der herrschenden Partei. Ein Jeder der Schlagpartei hat die Ehre, drei Mal nach dem Balle zu schlagen. Doch muß er ihn auch treffen und sein Geschick damit darlegen, daß er ihn so hoch als

möglich hinausschlägt. Derjenige, welcher drei Mal am Schlag gewesen, stellt sich nun an das Laufmal seitwärts vom Schlagmal. Hier muß er eine günstige Gelegenheit erspähen, um ungefährdet zum zweiten Laufmale hinauszurennen. Diese Gelegenheit bietet sich dar, wenn einer seiner Mitspieler den Ball hoch aufschlägt, oder wenn der Ball schon nach einem Anderen seiner Spielgenossen geworfen wurde und also nicht so leicht zu Händen seiner Gegner kommen kann. Sollte der Läufer in die Gefahr kommen, geworfen zu werden, so muß er durch geschicktes Ausweichen, durch Niederducken oder durch Kreuz- und Quersprünge dem zu entgehen suchen. Sind seine Verfolger hinter ihm her, so muß der Läufer auch hinter sich sehen, um dem Wurf geschickt ausweichen zu können.

Wenn der Läufer unangefochten zum zweiten Laufmale gelangte, so benutzt er die nächste günstige Gelegenheit zum Zurückkehren. Wäre der Ball sehr weit fortgeschlagen, die Gelegenheit also besonders günstig, so könnte der Läufer auch ohne Aufenthalt vom zweiten Laufmale nach dem Schlagmale zurückkehren; doch muß er wirklich im zweiten Laufmale gewesen, nicht etwa schon vor demselben umgekehrt sein.

Zuweilen kommt es vor, daß nur ein einziger Schläger noch im Schlagmale ist, während die Anderen am zweiten

Laufmale stehen, vielleicht deshalb keine günstige Gelegenheit zur Rückkehr finden, weil ihre Spielgenossen schlecht schlugen. Alsdann ruhet Aller Hoffnung auf diesem letzten Schläger, auch Löser genannt, welcher ausnahmsweise, wenn er den Ball fehlte, noch einen vierten Schlag zu erhält. Jetzt hängt das Spielglück an einem einzigen Faden; hatte aber auch dieser letzte Schlag keinen Erfolg, so müssen die Läufer aufs Gerathewohl ihrem Geschick entgegenlaufen. Beide Parteien sind natürlich in großer Spannung, wenn der letzte Schlag vor sich gehen soll. Oft läßt der Löser den Ball beim letzten Schlage fallen, ohne nach ihm zu schlagen, damit seine Genossen durch die vielleicht unerwartete Unterbrechung sich retten können.

Der Einschenker namentlich muß sich bei einer solchen Spielkrisis sehr sputen, um den Ball schnell wieder in die Hand zu bekommen und damit wurffertig dazustehen. Denn die Läufer draußen am Laufmale nähern sich schon von Weitem lauernd, um bei der ersten besten Gelegenheit hineinzuspringen. Der Einschenker treibt dann wohl die vorwitzigen Eindringlinge zurück, indem er sich ihnen mit dem Balle in der Hand nähert.

Es braucht übrigens der Schläger seine 3 Schläge nicht alle auszuführen. Gesetzt, daß es ihm gelänge, beim zweiten Schlag den Ball hoch aufzuschnellen, so kann er

sofort die Ballpritsche wegwerfen, um seinen Lauf anzutreten. Der Schläger braucht den Ball nicht anzunehmen, wenn er ihm vom Einschenker schlecht zugeworfen wurde.

Die Läufer dürfen beim Hin- und Herlaufen die Gränzen des Spielplatzes nicht überschreiten; auch dürfen sie nicht außerhalb der Male stehen; denn wenn sie auch nur einen Schritt vom Laufmale getroffen werden, haben sie verloren.

Die Schläger beobachten eine bestimmte Reihenfolge, nach welcher sie an den Schlag kommen. Wurde das Spiel z. B. verloren, als gerade der Dritte der Reihe am Schlag war, so beginnt in dem darauf folgenden Gange der Vierte mit dem Schlage.

Wenn einer der Schläger den Ball ungeschickter Weise *hinter* das Schlagmal schlägt, so hat die Partei gleichfalls verloren. Auch darf sich kein Mitglied der Schlagpartei am Balle vergreifen. Jeder Schläger muß das Ballholz im Schlagmale zurücklassen, und dort ruhig hinwerfen; denn wenn er es in Gedanken mit auf den Spielplatz hinausnimmt, oder beim Hinwegwerfen einen seiner Spielkameraden damit trifft, so ist das Spiel auch dieserhalb verloren.

Beim

## 5. Dreiball

ist der Verlauf des Spieles ähnlich wie bei dem vorher beschriebenen. Es fällt hierbei das eine Laufmal weg, so daß die beiden Enden des Spielplatzes nur durch zwei Male begränzt sind. Den Namen hat das Spiel davon, daß nur drei Spieler daran Theil nehmen. Die drei Spieler losen durch Zuwerfen der Ballpritsche um den Schlag. Wer den obersten Griff hat, ist Schläger. Dieser verrichtet an dem einen Male seine drei Schläge und benutzt die nächste Gelegenheit zum Fortlaufen nach dem zweiten Male. Hier muß ihm der zweite Spielgenosse den Ball einschenken, bis er wieder zum ersten Male zurücklaufen kann. Natürlich muß der Schläger bei diesem Spiele die Ballpritsche stets mit sich fortnehmen. Vergäße er das, so wird derjenige Mitspieler Schläger, in dessen Mal die Ballpritsche liegen blieb. Sonst gelten die allgemeinen Regeln des deutschen Ballspiels auch hier. Der Schlag wird gewonnen, wenn der aufgeschlagene Ball aufgefangen wird, oder wenn der Schläger beim Laufen außerhalb des Males getroffen wird; derjenige ist Sieger, der den Ball auffing, oder den Läufer abwarf.

Sollte der Schläger den eingeschenkten Ball drei Mal nicht treffen, so wird der Einschenker Schläger.

Der

## 6. Prellball
(Fig. 13.)

erfordert eine einfache Vorrichtung, welche unser Bild verdeutlicht. Ein zwei bis drei Fuß langer Pfahl wird auf einem freien Platze senkrecht eingeschlagen, damit ein gleichfalls drei Fuß langes Prellholz darauf gelegt werden kann. Man richtet dieses Prellholz aus einem Stück Brettlatte her, und bringt an dem einen Ende eine Vertiefung an, damit der Ball darauf liegen kann. Wenn mit einem starken Knüttel auf das andere Ende heftig geschlagen wird, fliegt der Ball senkrecht in die Höhe. Es kommt darauf an, das Holz geschickt und kräftig zu treffen, so daß der Ball so hoch als möglich aufsteigt.

Der Verlauf des Spieles ist nämlich folgender.

Rings um den Pfahl, etwa 10 Schritt von demselben, stellen sich die Spieler auf; ein Jeder bezeichnet seinen Standort mit einem Steine, oder mit einem Steckholz; 10 bis 12 Spieler sind gerade hinreichend zur Ausführung des Spieles.



Der Prellball
(Fig 13, S. 94.)

Schläger zu sein, ist der besondere Vorzug in diesem Spiele. Sobald der Ball auf gedachte Weise aufgeprellt ist, macht der Schläger eiligst die Runde im Kreis, indem er jedes Mal mit einem Schlage berührt. Bei diesem Geschäfte muß er sich sehr kurz fassen; denn seine Mitspieler haben ihrerseits die Aufgabe, den aufgeschlagenen Ball aufzufangen und den Schläger damit abzuwerfen, ehe er seinen Rundlauf bis wieder zum Pfahle beendet hat. Gelingt es, ihn zu treffen, so kommt der glückliche Werfer an den Schlag. Je höher der Schläger den Ball prellt, desto leichteres Spiel hat er beim Umlaufen. Doch wird das immer einer bedeutenden Schnelligkeit bedürfen, um unangefochten zum Ziele zu gelangen.

Es könnte geschehen, daß das Prellholz einem Mitspieler oder dem Schläger selbst an den Kopf flöge und dadurch verletzte. Dem kann dadurch vorgebeugt werden, daß das Prellholz mit einem nicht zu kurzen, aber festen Strick am Pfahle befestigt wird.

Der

### 7. Treibball mit dem kleinen Balle

kann von 6 bis 20 Spielern auf einem freien Platze vorgenommen werden.

Jeder Mitspieler versieht sich mit einem etwa drei Fuß langen Treibstock von Hasel- oder Weidenholz. In der Mitte des Spielplatzes wird eine Vertiefung von etwa Kopfgröße im Boden angebracht, während im Kreise herum, auf 2 bis 3 Schritt Abstand von einander, faustgroße Vertiefungen angelegt werden, und zwar immer eine weniger, als Spieler vorhanden sind.

Zunächst wird der Balltreiber erwählt, indem alle Spielgenossen die Spitze ihres Treibstockes in das Mittelloch setzen, worauf Einer laut zählt: „eins! zwei! drei!“ Sofort auf „Drei!“ laufen alle Knaben nach den kleinen Löchern in der Umgebung und suchen ihre Stabspitze dort einzusetzen.

Wer bei dieser Beschlagnahme der Löcher leer ausging, ist Balltreiber. Als solcher muß man bemüht sein, den Ball in den Kreis zu treiben und namentlich in das große Mittelloch zu rollen. Das lassen aber die Anderen nicht zu; sie halten die Spitze ihres Stabes je in ihr Loch, treiben aber den Ball mit einem kräftigen Schlag wieder hinaus ins Weite, wenn er sich ihrer Linie näherte. Hierbei muß aber Jeder sehr auf der Hut sein, daß der Balltreiber nicht etwa seine Stabspitze in das Loch steckt, während gerade nach dem Balle geschlagen wurde. Wem

das passirt, der muß nun selbst das mühsame Geschäft des Balltreibens übernehmen.

Es darf der Balltreiber weder Hand noch Fuß benutzen, sondern sein Geschäft lediglich mit dem Treibstock versehen. Doch ist es ihm gestattet, den Ball gegen die Schläge seines Gegners zu decken, indem er den Treibstock vor dem Balle einsetzt und ihn so gegen die feindlichen Schläge schützt. Die Gegner des Balltreibers dürfen bei diesem Spiele ihre Löcher nicht etwa mit dem Fuße zudecken.

Gelingt es endlich nach vielen Mühen, den Ball in das große Mittelloch zu treiben, so rufen Alle laut: „Wechselt!“ und ein Jeder muß sein bis dahin behauptetes Loch verlassen, um durch Schnelligkeit ein neues zu erhaschen.

An diesem Wettjagen um ein neues Loch betheiligt sich auch der bisherige Balltreiber; wer hierbei leer ausging — ist der neue Treiber, auch wohl der „Geyer“ genannt.

Nächst den Spielen mit dem kleinen Balle sind die mit dem großen Balle, der wohl einen Fuß im Durchmesser hat, auch für Knaben sehr unterhaltend und übend.

Wir erwähnen von diesen Spielen zunächst

## 8. den Fußball.

(Fig. 14.)

Alle Spieler, wohl 12 bis 24 an der Zahl, bilden hierbei mit Händefassen einen Kreis. Der Balltreiber, welcher durchs Loos oder durch Zuruf erwählt wird, stellt sich mit dem Fußballe in den Kreis und hat die Arme auf dem Rücken zu verschränken, wie das unser Bild veranschaulicht. Es fällt ihm nun die Aufgabe zu, mit einem Beine den Ball fortzutreiben, so daß er durch einen Zwischenraum im Kreise der Gespielen hindurch fliegt und nun außerhalb zu liegen kommt. Das müssen die Mitspieler zu verhindern suchen, indem sie gleichfalls mit dem Fuße den Ball zurücktreiben. Hierbei gilt die Regel, daß wenn der Balltreiber mit dem rechten Beine schlägt, auch alle Mitspieler rechts pariren müssen, so daß also ein Jeder die Lücke rechts von sich mit Aufmerksamkeit und Gewandtheit zu schützen hat. Beim Treiben links erfolgt auch das Abwenden des Ballstoßes links. Wenn mehrere Gänge mit Rechtsschlagen gespielt waren, so folgen dann auch mehrere mit Linksschlagen.

Der Balltreiber sucht nun unausgesetzt zu seinem Ziele zu gelangen, zu welchem Zwecke er den Ball wohl vorsichtig in die Nähe der Kreisgränze rollt, um ihn so-



Der Fußball.

Fig 14, S. 98

dann durch einen unvermutheten Schlag durch eine Lücke im Kreise hinauszuschleudern. Oft schickt er sich an, den Ball nach irgend einer Seite hinzutreiben; allein auf einmal ändert er die Richtung und schleudert ihn dahin, wo man am Wenigsten zum Widerstande vorbereitet war.

Wer beim Rechtstreiben den Ball rechts von sich durchließ, hat verloren und muß nun den Ball treiben; beim Linkstreiben gilt der umgekehrte Fall.

War der Ball aus dem Kreise hinausgetrieben, so macht auch die ganze Gesellschaft Kehrt und ist nun bemüht, den Ball vom Kreise entfernt zu halten. Wer den Ball hinausgelassen hatte, muß ihn nun, wie vorher beschrieben wurde, wieder hereintreiben. Hierbei ist den Spielern Gelegenheit geboten, durch kräftige und geschickte Schläge den Ball weit hinaus auf den Spielplan zu treiben. Es ist gar lustig, wenn der Balltreiber den Ball mit vieler Mühe bis in die Nähe des Kreises rollte und auf einmal schlägt ihn ein geschickter Spieler im hohen Bogen wieder weit ab vom Ziele, so daß der arme Treiber seine Sisyphus-Arbeit von Neuem beginnen muß.

Wenn es vorkommt, daß der Ball etwa über die Hände oder die Köpfe der Mitspieler hinweg aus dem Kreise flog, so ist Keiner der im Kreise Stehenden dafür verantwortlich; denn es ist Niemand im Stande, das mit

dem Fuße zu verhindern. Alsdann muß der Balltreiber dem Balle nachgehen und die Mitspieler machen Kehrt, wie oben beschrieben. Wer mit dem falschen Fuße parirt, wird gleichfalls Balltreiber.

Wenn die Spielgesellschaft aus vielen Theilnehmern besteht, so kann der Fußball auch mit zwei Bällen und zwei Treibern gespielt werden, wobei die allgemeinen Spielregeln ihre Geltung behalten.

## 9. Der Baumball

ist ein aus dem vorigen „Fußball" und dem bekannten „verwechselt das Bäumchen!" zusammengesetztes Spiel. Im Freien wählt man auf einem mit Bäumen besetzten Spielplatze bestimmte Bäume als Spielmale aus, die von den Spielern besetzt werden. Fehlen die Bäume, so kann man die Male durch kleine Steckhölzer oder durch Pfähle, sowie durch Hinlegen von Steinen oder Taschentüchern bezeichnen. Es muß ein Mal weniger sein, als Spieler vorhanden sind.

Wer keinen Baum hat, muß den Ball wie beim Fußball fortschlagen und zwar gegen einen von einem Mitspieler besetzten Baum. Dieser läßt den Ball aber nicht so weit herankommen, daß er den Baum berührt, sondern schlägt ihn wieder zurück. Hierbei hat er insoweit

freien Spielraum, als er rings um den Baum im weiten Kreise gehen kann, wenn er dabei nur seinen Baum noch mit der Hand berührt. Trifft der Treiber mit dem Balle einen Baum, so übernimmt Derjenige das Treiberamt, der den Baum eben nicht gedeckt hat. Gelang es dem Treiber nach wiederholten Angriffen nicht, einen Baum zu treffen, so ruft er drei Mal in die Hände klatschend laut aus: „verwechselt das Bäumchen!“ worauf Alle ein Wettjagen um ein anderes Bäumchen beginnen, an dem sich auch der Balltreiber mit betheiligt. Der Uebrigbleibende ohne Baum ist der neue Balltreiber.

## 10. Der Treibball mit dem großen Balle, auch Gränzball genannt,

(bei den alten Griechen unter dem Namen Episküros gebräuchlich) erfordert einen geräumigen Spielplatz von etwa 60 Schritt Länge und 30 Schritt Breite. Die beiden Endmale des Spielplatzes werden genau abgegränzt, und nachdem sich die Spielschaar in der bekannten Weise zu zwei gleich starken Abtheilungen gesondert hat, werden von diesem Gränzmale aus je 12 bis 16 Schritte nach der Mitte des Spielplatzes zu abgeschritten, worauf auch hier ein zweites Mal durch eine Furche im Sande oder sonst wie quer über den Spielplan bezeichnet wird.

Auf diesen inneren Spielmalen stellen sich die beiden Parteien in breiter Linie auf, sich also geschickt vertheilend, daß der von der Gegenpartei geworfene Ball nicht so leicht nach der im Rücken jeder Partei liegenden Gränzlinie gelangen kann. Denn in dem Zurücktreiben des Balles über die gegnerische Gränze besteht die Hauptaufgabe jeder Partei.

Auf irgend eine Weise wird diejenige Partei bestimmt, welche den ersten Wurf erhält. Die Partei sucht sich nun den besten Werfer aus, welcher den Ball hoch und weit über die gegnerischen Spielgenossen hinaus deren Rückenmale möglichst nahe zu werfen sucht. Die Gegenpartei ist aber eifrigst bemüht, das zu verhindern, indem sie den Ball im Fluge durch Aufspringen aufzuhalten, oder wenn er an den Boden fiel, durch Fußvorsetzen zum Stehen zu bringen sucht. Auf der Stelle, wo der Ball auffiel oder aufgefangen wurde, darf die Partei in ausgedehnter Reihe sich aufstellen. Geschah das weit hinter ihrem vorherigen Stellungsorte, so muß sie zurück, im umgekehrten Falle rückt sie vor. Mit großer Geschwindigkeit muß der Ball wieder zurückgeschleudert werden, wobei es dem Werfer gestattet bleibt, auf der Gränzlinie hin- und herzulaufen; nur darf er dabei nicht vorgehen. Indem der Werfer also hin- und herspringt, sucht er diejenige Stelle zu

erspähen, wo die wenigsten Gegner stehen, denn hier kann er den Ball am Leichtesten hinüberwerfen. Doch diese folgen natürlich den Bewegungen ihres Gegners gleichfalls und suchen durch Hin- und Herlaufen ihre Gränze gehörig zu decken. Wer den Ball aufhob, muß ihn auch werfen; es ist nicht statthaft, daß etwa nur die besten Werfer ans Spiel kommen.

Dem Werfer bleibt es unbenommen, List anzuwenden, indem er z. B. sich anschickt, den Ball nach einer Richtung hin zu schleudern, während er plötzlich durch eine schnelle Wendung den Ball nach einer nicht gedeckten Stelle hinwirft.

Dieses wechselvolle Hinüber- und Herüberwerfen des großen Balles wird so lange fortgesetzt, bis der Ball von der einen Partei über das Mal im Rücken der Gegenpartei geworfen ist. Die siegende Partei wirft den Ball beim neuen Spielgange aus.

## 11. Das Plumpsackwerfen

ist ein leichteres Werfspiel.

Die Mitspieler, wohl 10 bis 12 an der Zahl, versehen sich sämmtlich mit Plumpsäcken. Einer aus der Gesellschaft stellt sich an einem bestimmten Male grätschend so auf, wie es bei Fig. 10 der vorderste Knabe thut. Die

übrigen Spielgenossen gehen heran und werfen ihre Knötel zwischen den Beinen des Gedachten hindurch, so daß sie vor demselben niederfallen. Ein Jeder wird wohlthun, seinen Plumpsack so weit als möglich nach vorn zu werfen, damit er von dem Dastehenden nicht so leicht erreicht werden kann. Es darf dieser selbst beim Durchwerfen nicht getroffen oder berührt werden. Jeder stellt sich hinter seinen ausgeworfenen Knötel.

Sind alle Knötel ausgeworfen, so richtet sich der Hauptspieler auf, heißt alle Mitspieler bei Seite treten und schickt sich an, mit seinem Plumpsack einen der vor ihm liegenden Knötel zu treffen. Meist wird er nach den naheliegenden seinen Wurf richten. Trifft er einen der Knötel, so muß der Besitzer desselben rasch herbeieilen, seinen Knötel aufraffen und eiligst nach dem Male springen, weil er von den Mitspielern mit dem Knötel nach dem Male getrieben wird. Die Mitspieler dürfen aber nicht eher zuschlagen, als bis der Besitzer des getroffenen Knötels diesen ergriffen hat. Durch Gewandtheit und List kann der Spieler das so schnell machen, daß er ohne Schläge nach dem Male gelangt. Traf der Werfer keinen Plumpsack, so muß er seinen Knötel wieder holen, wird aber auch von den Mitspielern mit Knötelstreichen zurückgetrieben, denen er durch hurtiges Auf-

raffen des Knötels und durch schnelles Zurücklaufen in das Mal entgehen kann.

## 12. Das Stickseln

(Fig. 15.)

hat seinen Namen wohl von Stecken. Es ist das schon bei den alten Griechen unter dem Namen Kündalismos bekannte Wurfspiel mit zugespitzten Pflöcken.

Man läßt diese Wurfpflöcke aus festem Holze vom Zimmermann so herrichten, daß das untere schwere und dickere Ende zugespitzt wird, während das andere Ende einen bequemen Griff erhält.

Am Geeignetsten wird dieses Spiel dann vorgenommen, wenn der Erdboden feucht und etwas gelockert ist. Der Erste wirft alsdann seinen Stickfel mit aller Kraft so in den Erdboden, daß sich derselbe senkrecht fest einbohrt. Der Zweite wirft in gleicher Weise nach dem Pfahle des Ersten, und zwar so, daß der Pfahl seines Vorgängers herausgeschnellt, dagegen der eigene fest im Boden stecken bleibt. Wenn es dem Zweiten nicht gelang, den Pfahl des Ersten auszuheben, so folgt der Dritte und so weiter. Haben Alle der Reihe nach geworfen, ohne daß ein Pfahl umgeworfen wäre, so zieht der Erste den

seinigen wieder heraus, um nach einem der feststeckenden Pflöcke zu werfen; dann folgt ebenso der Zweite und so fort.

Für jeden umgeworfenen Stab wird dem geschickten Werfer ein Point gut gerechnet. Es kommt ganz auf das Abkommen der Spieler an: ob sie einen Gang von 8, 10 oder 12 Points machen wollen. Wer die Zahl der festgesetzten Points zuerst erreicht, hat gewonnen. Jedem Spieler wird ein Point abgerechnet, wenn er seinen ausgeworfenen Pfahl nicht zum Stecken bringt, oder wenn er das Ziel gar nicht trifft. Wenn der Spieler den Pfahl des Gegners wohl aushebt, dagegen aber seinen eigenen nicht zum Feststehen bringt, wird Nichts angerechnet und Nichts abgerechnet.

Es setzt dieses von der Jugend mit Ausdauer und gern getriebene Spiel ein scharfes Augenmaß und einen geschickten und kräftigen Arm voraus.



Das Stickseln.
(Fig. 15, S. 106.)

## V. Das Bogenschießen.

(Fig. 16.)

> „Das Schöne beim Bogenschießen ist, daß es den Körper gleichmäßig entwickelt und die Kräfte gleichmäßig in Anspruch nimmt. Da ist der linke Arm, der den Bogen hinaushält, straff, stark und ohne Wanken; da ist der rechte, der mit dem Pfeil die Senne zieht und nicht weniger kräftig sein muß. Zugleich beide Füße und Schenkel strack zum Boden gestreckt, dem Oberkörper als feste Basis: das zielende Auge, die Muskeln des Halses und Nackens, Alles in hoher Spannung und Thätigkeit. Und nun das Gefühl der Freude, wenn der Pfeil hinauszischt und im erwünschten Ziele steckt! Ich kenne keine körperliche Uebung, die nur irgend damit zu vergleichen wäre."
>
> Göthe.

Dieses schöne Knabenspiel erfordert einige unumgängliche Vorrichtungen: den **Bogen**, den **Pfeil** und die **Scheibe**.

Beim Bogen ist der Bügel die Hauptsache, der am Geeignetsten aus Ahornholz gefertigt wird. Am Besten ist es, wenn man einen solchen 4 bis 6 Fuß langen elastischen Holzbügel vom Tischler aus einem ganzen Stück abtrennen und zurichten läßt, weil ein solcher Bogen sehr dauerhaft ist und seine Spannkraft so bald nicht verliert. Man giebt dem Bügel nach der Mitte hin an der Handgriffstelle eine kleine Ausbiegung, während die Enden eine auswärtsgehende Krümmung erhalten.

Der Mechanikus Schadewell in Dresden liefert einen solchen gut gearbeiteten und polirten Holzbügel mit Messingbeschlag für einen Thaler. Es hat derselbe auch Bogen mit Stahlbügeln gefertigt, die etwas schwerer zu spannen sind, aber auch den Pfeil viel weiter tragen. Ein solcher Stahlbogen ist jedoch für die Summe von drei Thalern kaum herzustellen. Es ist derselbe so construirt, wie es unser Bildchen andeutet. Ein guter Bogen muß besonders elastisch und geschmeidig sein; mit einem steifen und starren Bügel schießen die Knaben nicht gern. Zur Senne des Bogens nimmt man eine starke Darmsaite oder in Ermangelung derselben eine hanfene Schnur, sogenannte Klafterschnur.

Oft machen sich die Knaben ihre Bogen nach eigenem Muster selbst. Aus geraden eschenen Stangen oder schlank gewachsenen Trieben der Haselstaude von etwa 2 bis 3 Zoll Stärke wird ein solcher Bügel herausgearbeitet, $1\frac{1}{2}$ Zoll dick in der Mitte, $\frac{3}{4}$ Zoll stark an den Enden und gegen 4 bis 5 Fuß lang. Dieser Stab wird gewaltsam ein wenig gebogen, und sodann die Senne eingespannt. Ein solcher einfach hergestellter Bogen verrichtet gleichfalls seine guten Dienste; doch verliert er natürlich seine Spannkraft eher, als ein oben beschriebener.



Das Bogenschießen

(Fig. 16, S. 108.)

Der Pfeil wird aus leichtem Fichtenholz oder auch aus Ahorn gefertigt. Man arbeitet sie gleichfalls gern aus gespaltenen Stücken, da sie vollkommen gerade, glatt und rund sein müssen. An dem einen Ende ist eine lanzettenförmige scharfe Stahlspitze eingefügt, die mit Hanf oder mit einem leichten Messingring gehörig befestigt wird. An dem anderen Ende ist die Befiederung angebracht, wozu man die abgetrennten Fahnen der Schwanzfedern eines größeren Vogels nimmt, die in 2, 3 oder 4 Reihen auf 3 bis 4 Zoll Länge eingefügt und fest eingeleimt werden. Der gedachte Mechanikus stellt einen solchen Pfeil für 10 Ngr. her.

Besonders wichtig ist die richtige Construction des Pfeiles an dem befiederten Ende. Hier hat der Pfeil einen Einschnitt (Kimme), mit welchem er auf die Senne gesetzt wird, nach deren Stärke sich auch die Größe der Kimme richtet, die man auch mit Horn auslegen kann. Das eine Kimmenende des Pfeiles zeigt eine kleine abgerundete Verdickung, damit eine bequeme Fassung des Pfeiles mit zwei Fingern möglich wird. Was die Scheibe anlangt, so wird dieselbe in einer Größe von 4 Fuß im Geviert aus weichem Holze, vielleicht von Lindenholz, gefertiget, damit sich die Pfeile leicht wieder herausziehen lassen. Es erhält dieses Scheibenbrett auf weißem Grunde zwölf gleichweit

von einander abstehende schwarze Ringe, die mit Ziffern von 1 bis 12 bezeichnet sind, so daß die Zwölf nach dem Centrum hin zu stehen kommt. In der Mitte der Scheibe ist ein rundes Loch von etwa 3 Zoll im Durchmesser angebracht. Die Befestigung dieses Scheibenbrettes ist beliebig, wenn es nur in Brusthöhe der Schießenden gestellt werden kann. Man fertigt es wohl auch so an, daß gleich 2 Füße in dieser Höhe daran befestiget sind, womit die Scheibe ohne viel Umstände an einen Pfahl oder sonst wo angelehnt werden kann.

Was nun den Gebrauch des Bogens anlangt, so ist darüber Folgendes zu bemerken. Der junge Schütz erfaßt den Bogen mit der linken Hand gerade in der Mitte. Der linke Arm ist hierbei wagerecht geradeaus zu strecken und fest und ruhig zu halten. Der Bügel des Bogens ist genau senkrecht zu halten, so daß das eine Ende luftwärts, das andere abwärts steht. Der Pfeil wird auf die senkrecht stehende Senne also gesetzt, daß er mit dieser einen rechten Winkel bildet. In horizontaler Lage ruht der Pfeil auf dem Daumen der linken Hand, während die rechte Hand mit dem Daumen und dem gekrümmten Zeigefinger das Kimmenende des Pfeiles erfaßt. Der Schütz befindet sich außerdem in der Vorschrittstellung, ganz wie es unser Bildchen anschaulich macht. Sowie

diese Haltung correct eingenommen ist, beginnt der rechte Arm die Sehne mit dem Pfeil ruhig zurückzuziehen, das Auge fest auf die Scheibe gerichtet; sowie der höchste Punkt der Anstrengung erreicht ist, läßt man die Kimme des Pfeiles los und dieser selbst schwirrt seinem Ziele zu.

Es ist wesentlich, daß mit Ausnahme des rechten Armes die ruhige Körperhaltung unverrückt beibehalten werden muß; namentlich der linke Arm ist ohne Wanken fest gestreckt zu halten. Namentlich in der ersten Zeit wird es nöthig sein, genau auf die Haltung des Bogens und Stellung des Pfeiles, sowie auf die bezeichnete Körperhaltung zu achten. Nach und nach muß sich das Aengstliche und Pedantische beim Bogenschießen verlieren. Wenn sich die Knaben erst auf ihren eigenen Bogen durch wiederholte Uebung eingeschossen haben, so bildet sich bei ihnen damit zugleich ein richtiges Gefühl aus, wonach sie dann ohne langes Zielen und Zaudern mit schnellem Blick das Ziel ins Auge fassen und mit sicherer Hand den Pfeil hinaussenden, zuletzt niemals die Scheibe auch auf weitere Entfernungen fehlend.

Auf eine Entfernung von 20 Fuß beginnt man die Schießübungen und verlängert sodann nach und nach den Schießstand auf 50 und 60 Fuß Weite. Weil die Pfeile mit ihrer Befiederung leicht die linke Hand bei dem kräf-

tigen Abschnellen verletzen, wird man wohlthun, einen alten Handschuh an die linke Hand zu ziehen.

Sind die Knaben auf gedachte Weise einigermaßen eingeschossen, so werden ordentliche Schießgänge nach bestimmter Reihenfolge und Ordnung abgehalten.

Durchs Loos wird die Reihenfolge der Theilnehmer bestimmt und ein Abkommen getroffen, ob man ein Rennen von 8, 10, 12 oder mehr Schüssen machen will. Das Ergebniß jedes einzelnen Schusses wird nach der Nummer des getroffenen Ringes hinter dem Namen des Schützen in das Schießbuch eingetragen. Wenn ein „Durch!“ gelang, so daß der Pfeil durch das Loch in der Mitte der Scheibe sauste, dem wird das mit 24 gut geschrieben. Wer auf diese Weise die höchste Summe erreichte, ist Schießkönig. Hierbei wird noch so gerechnet, daß ein Fehlen der Scheibe mit 0 bezeichnet wird, was beim Zusammenzählen mit Eins in Abrechnung kommt. Wer die Scheibe traf, ohne in die Ringe zu kommen, dem wird nur $\frac{1}{2}$ angerechnet. Wenn zwei oder mehr Schützen gleiche Summen haben, so stechen sie jeder mit einem Schuß. Ist der Pfeil gerade auf den Ring getroffen, so entscheidet die Gesellschaft, je nachdem sich die Pfeilspitze dem einen oder dem anderen Ringe mehr zuneigt, welcher Ring berechnet werden soll.

Es ist die größte Vorsicht anzuwenden, daß während des Schießens keiner der Mitspieler in die Schießbahn läuft oder sich so nahe stellt, daß ihn ein Pfeil treffen könnte. Alle Schützen thun ihre Schüsse und dann erst gehen sie hinaus, um ihre Pfeile wieder zu holen. Beim Herausziehen der Pfeile aus der Scheibe muß man sie an der Spitze anfassen, damit sie nicht abbrechen.

In der rechten und vorsichtigen Ausführung ist das Bogenschießen für Knaben ein vortreffliches, körperübendes und anziehendes Spiel, das in seiner Weise auch schon überleitet zu der ernsten Beschäftigung des Mannes mit Wehr und Waffen.

---




Dresden, Druck von E. Blochmann und Sohn.

